

PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPEND
nueva
Planet Station
NÚMERO 49 | ESPAÑA 2,98 EUROS
Sorteamos 20 juegos The Getaway
20 packs La Comunidad del Anillo
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA guía completa pág. 2
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES guía completa pág. 14
suplemento especial
VIRTUA TENNIS 2 guía completa pág. 22
SUPLEMENTO 28 PÁGS. GRATUITO
DRAGON BALL Z BUDOKAI
¡Kame Hame PS2!
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
APE ESCAPE 2
SPACE CHANNEL 5 PART 2
VIRTUA TENNIS 2
LAS DOS TORRES
LA COMUNIDAD DEL ANILLO
WRECKLESS
DYNASTY TACTICS
BMX XXX
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
MANAGER DE LIGA 2003
Y 26 JUEGOS MÁS
THE GETAWAY
Un juego de la escuela Tarantino
TODO EL ROL DEL 2003
PRIMAL
Mi novia es un monstruo
SLY RACCOON
Chorizos animados
Final Fantasy XI, Final Fantasy X-2, Everquest, Wild Arms 3...
CALENDARIO 2003 PLANETSTATION
Calendario 2003 y póster BMX XXX
8 421174 023497 20049
editorial aurum
EN ZONA DVD: ¡Nueva Sección Easter Eggs! Y además... Blade II Battle Royale

FROGGIE

TELECOÑAS

¿TE LA HAN JUGADO Y QUIERES DEVOLVERLA?
¿QUIERES GASTAR UNA BROMA A UN AMIGO?

906 51 02 53

¡¡¡PESCA AMIGOS CON TU MÓVIL!!!

RELACIONES



¿HARTO/A DE QUE SE FIJEN SÓLO EN EL FÍSICO? ¡¡¡AQUÍ ENAMORARÁS POR LO QUE ERES!!!

envía **LIGAR11** al **7494**

"Un sábado sin planes me conecté para pasar el rato. Desde entonces estoy con Alex, el chico del que me enamoré" -Ana-

O LLAMA AL 906 51 02 28

"Un día decidí conectarme a SMSPAREJAS y entre muchas de las chicas que conocí encontré a Ana, la más maravillosa". -Alex-

TRIVIAL

envía **TRIVIAL2** al **7494**

¡¡¡¡DEMUESTRA QUE ERES EL MÁS LISTO Y GANA PREMIOS INCREIBLES!!!

XBOX, DVD, MINICADENAS, REPRODUCTORES DE MP3, DINERO, ...

¡¡¡CONOCE LAS MEJORES CHICAS DE LA CIUDAD!!!

envía **CHAT11** al **7494**



ELLAS TE ESTAN ESPERANDO... ¡¡CONÉCTATE AHORA!!

party-LINE



¿Acabas de llegar de marcha y te apetece seguir divirtiéndote?

906 51 02 45

LOGOS Y TONOS

¡¡¡Aquí encontrarás lo último en logos y melodías para tu móvil!! Envía **LT7** seguido de espacio, el código del tono o logo que quieras, otro espacio y la marca del teléfono que tengas al **7494**. Ej: LT7 62067 MOTOROLA.

21083	01163	06070	01003	29087	03110	04135	09013	09016	01140	21073	02015
06047	27026	18259	19004	09012	06050	27000	30002	01025	03084	01022	30278
03004	01001	03112	02209	30061	03091	02009	03383	30008	30003	01176	01041
02082	21010	03040	20138	06060	21012	01018	06131	03002	06351	09121	27005
01037	18270	06014	18026	18026	01175	18288	18437	01173	04006	03021	03021
02016	01067	04012	06417	30023	30449	02237	01246	03015	17034	18258	01051
03422	20136	06049	06355	18260	03093	01016	03039	18341	03037	06368	24005
01036	01216	03393	06200	18043	01164	01007	03030	50101	16188	02026	03027
18465	01081	06006	06085	18315	06001	02052	03001	24004	02021	28173	01029
16222	50111	11035	09150	06039	04092	06051	18240	03022	24021	16223	06360

TOP 10

62067 Chihuahua - Cocacola
54259 LLoraré las penas - David Bisbal
54257 Cuando tu vas - Chenoa
54210 Fiesta pagana - Mago de Oz
54014 Hala Madrid - Himno
51217 Asereje - Las Ketchup
51058 Cara al sol - Himno
68222 Ave Maria - David Bisbal
59027 Fraggle rock - Tv
54233 Perdono - Tizziano Ferro

62027 Fraggle rock - Tv
55024 Himno de la Legión - Himno
51027 Missión Impossible - Cine
62023 Simpsons - Tv
53221 Infected - Barthez
54231 A Dios le pido - Juanes
68002 Cant del Barça - Himn
55011 Himno de España - Himno
51000 Star Wars Darth Vader . Cine
60269 All the things she said - Tatu
51003 El bueno el feo y el malo - Cine
51006 Torero - Chayanne
54213 Que la detengan - David Civera
54247 Sin miedo a nada - A. Ubago
60278 Desenchatee - Kate Ryan
54219 Baila Morena - Zucchero
53238 Space Melodie - Luna Park
51021 La pantera rosa - Cine
68030 Centenario R. Madrid - Himno
56000 La abeja maya - Infantil
62039 Rasca y Pica - Tv
51016 James Bond - Cine
62065 Mtv - Anuncio
68001 Atlético de Madrid - Himno
53240 Lethal Industry - Dj. Tiesto
54256 Que el ritmo no pare - P. Manterola
54203 Suerte - Shakira
62000 Benny Hill - Tv
53220 Moi... Lolita - Alizee
51008 El Padrino - Cine
51075 Gladiator - Cine
54209 Corazón Latino - David Bisbal
51013 Indiana Jones - Cine
59045 Tubular Bells - Mike Oldfield
62029 Verano Azul - Tv
51036 Titanic - Cine
53009 Freestyler - Boomfunk Mc
53014 Ecuador - Disco
61025 Missión Impossible - Cine
62014 Inspector Gadget - Tv
54262 Soy yo - Marta Sánchez
62043 South Park - Tv
54268 Baila Casanova-Paulina Rubio
60231 By the way - R H Chili Peppers
53237 Universe - Chasis
60012 Sweet Child of mine-G.nRoses
54258 Dame más - Fórmula Abierta
61012 Breathe - Prodigy
68004 Himno del Ath. Bilbao - Himno
62007 El Equipo A - Tv
57005 Tarzán - Grito
51087 Terminator - Cine
53205 Samba Adagio - Safri Duo
60042 Sultans of Swing - Dire Straits
60118 In the end - Linking Park
60015 Enter Sandman - Metálica
59143 Every Breath You Take - Police
53060 Café del mar - Energy 52
60013 Number of the Beast - I. Maden
53292 Ganbareh - Sash
53199 On the move - Barthez
59005 Take on me - Aha
56001 El Show de Barrio Sésamo - Tv
55022 Els segadors - Himno
51033 Star Wars - Cine
60024 The final countdown - Europe
60017 Otherside - Red Hot Chili Peppers
51001 Addams family - Cine
50009 La Internacional - Tradicional
53012 Children - Disco
53257 Never Again - Milk Inc
62062 Betty la Fea - Tv
54218 Bicho malo - Capitán Canalla
51004 Carros de Fuego - Cine
51002 Axel f - Cine
66018 New York New York - F. Sinatra
62032 Coca Cola - Tv
53222 L'Amour Toujours - G. Dagostino
61005 Oxygen - Jean Michelle Jarre
72048 Infected - Barthez
51127 La vida es bella - Cine
56008 Bajo del mar - Cine
51125 Come what may -Moulin Rouge
53252 Insomnia - Faithless
54227 Tre Parole - Valeria Rossi
68015 Real Sociedad - Himno
54216 Tu piel - Manu Tenorio
60188 Without me - Eminem
60014 Breakingt the law - Judas Priest
59316 Cant get you out... - Kylie Minoghe
53247 Dark Pharao - Barthezz
53249 Power Brena - Barthezz
54214 El alma al aire - David Bisbal
54215 Primavera Clara - Nuria Fergó
54266 La chica de ayer - Enrique Iglesias
53225 Out of Grace - Anglia
54270 El aire que me das - D. Bustamante
62005 Coche fantástico 2 - Tv
68003 Himno del Betis - Himno
51026 Missión Imposible - Cine
62073 Shin Chan - Tv
51032 Star Wars - Cine
54026 La Copa de la Vida -Ricky Martin
64045 Lemmings - Vídeo
62015 Los Picapiedra - Tv
65021 Paquito Chocolatero - Yeye
56563 Complicatel - Avril Lavigne
51043 El libro de la selva - Cine

*Precio del mensaje: 0,9 €/men. *Precio de la llamada a 906: 0,72 - 0,78 €/min.
*Los datos obtenidos al solicitar el servicio pasarán a nuestra base de datos, siendo utilizados para el envio de publicidad. * Para darse de baja de la base de datos llamar al teléfono 902013633

PLANETSTATION 49
ENERO 2003
Revista mensual de PlayStation
publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail planet@ed-aurum.com

EDITORA
Katharina Stock
ADMINISTRACIÓN
Montse Prieto
DIRECTOR DE ARTE
Ibon Zugasti

DIRECTOR
Nacho Fernández
JEFE DE REDACCIÓN
Tonio L. Alarcón
REDACTOR
Carlos Fernández
ASESOR EDITORIAL
Santiago Heredero
DISEÑO GRÁFICO
Montse Solernou
Gustavo Besada
COLABORADORES
Xavier Gilabert, José Óscar Plaza, Rubén Jiménez, Holybear (redacción), Eduardo Rodríguez (corresponsal en Japón), Ricardo Estellés (corrector de estilo).
ILUSTRADOR
Isarn Batllés
FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID Juan Espantaleón

PUBLICIDAD
BARCELONA
Jefe de Publicidad
Enric Vallespí
Responsable de Publicidad
Francisco García, Joaquím Guardiola

MARKETING
Noelia Buenafuente

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail publi@ed-aurum.com

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

IMPRESIÓN
Rotographik
Santa Perpètua de la Mogoda
(Barcelona)

Depósito legal: D.L.B 30072-98



despegue

Sí, lo sabemos. Cada vez cuesta más decidir qué pedir a los Reyes Magos. El catálogo para PS2 empieza a ser muy extenso y en este mes os presentamos unos cuantos integrantes más de gran calidad, desde *The Getaway* hasta *Virtua Tennis 2*, pasando por el sorprendente *Harry Potter y la Cámara Secreta*. Pero además no hemos podido resistir la tentación de prepararos un reportaje especial con todo el rol que nos espera en el próximo año y la verdad es que hay mucho que ver, así que cuando queráis podéis pasar página y descubrir lo que nos depara el Año del RPG.

planet@ed-aurum.com

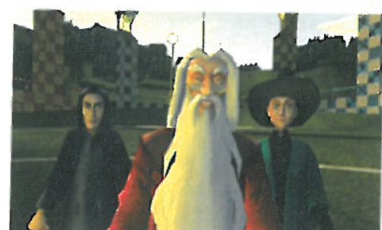
sumario













PLANET INFORMA

Para no perderte ni un detalle de esta revista, hay unas cuantas cosas que debes saber. Conoce con Planet Street Institute todo lo que siempre quisiste saber sobre el vocabulario de los videojuegos y nunca te atreviste a preguntar.

JUGABILIDAD
Este concepto define la facilidad o dificultad en el manejo de un juego. Un título muy jugable será fácil y divertido de controlar desde un principio, mientras que una jugabilidad nula puede provocar deseos de tirar la Play por la ventana.

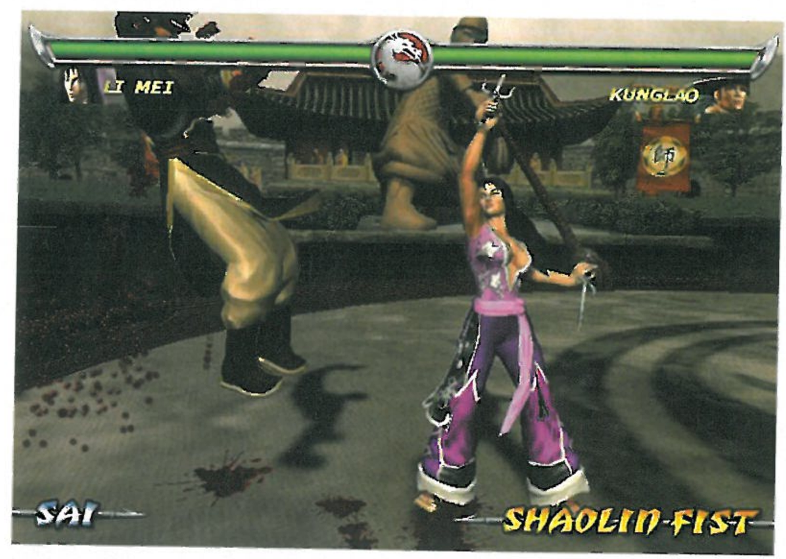
GRÁFICOS
Aparte de lo bonito o feo que resulta a la vista un juego, en el apartado gráfico también se incluyen técnicas como el cel shading (gracias a la cual los gráficos parecen dibujos animados) o defectos como el clipping (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente) o el pop-up (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN
No se trata sólo del tiempo que tardas en acabarte un juego, sino también de que su vida jugable no se quede en unas cuantas horas. Los juegos de lucha, por ejemplo, pueden tener una duración de muchos meses aunque te los acabes en unos minutos.

AMBIENTACIÓN
La ambientación engloba aspectos como la música, los efectos de sonido o la iluminación, que consiguen que te metas de lleno en la historia explicada.

VIDILLA
También conocida como adicción, básicamente se trata de la capacidad de un juego para enganchar. Si un juego tiene mucha vidilla, al acabar una partida siempre tienes ganas de repetir.


¡¡¡Aquí encontrarás lo último en logos y melodías para tu móvil!! Envía LT7 seguido de espacio, el código del tono o logo que quieras, otro espacio y la marca del teléfono que tengas al 7494. Ej: LT7 62067 MOTOROLA
FROGGIE
logos y tonos
21083 01163 06070 01003 29087 03110 04135 09013 09016 01140 21073 02015
06047 27026 18259 19004 09012 06050 27000 30002 01025 03084 01022 30278
03004 01001 03112 02209 30061 03091 02009 03383 30008 30003 01176 01041
02082 21010 03040 20138 06060 21012 01018 06131 03002 06351 09121 27005
01037 18270 06014 18026 18026 01175 18288 18437 01173 04006 03021 03021
02016 01067 04012 06417 30023 30449 02237 01246 03015 17034 18258 01051
03422 20136 06049 06355 18260 03093 01016 03039 18341 03037 06368 24005
01036 01216 03393 06200 18043 01164 01007 03030 50101 16188 02026 03027
18465 01081 06006 06085 18315 06001 02052 03001 24004 02021 28173 01029
16222 50111 11035 09150 06039 04092 06051 18240 03022 24021 16223 06360
TOP 10
62067 Chihuahua - Cocacola
54259 LLoraré las penas - David Bisbal
54257 Cuando tu vas - Chenoa
54210 Fiesta pagana - Mago de Oz
54014 Hala Madrid - Himno
51217 Asereje - Las Ketchup
51058 Cara al sol - Himno
68222 Ave María - David Bisbal
59027 Fraggle rock - Tv
54233 Perdono - Tizziano Ferro
54213 Que la detengan - David Civera
54247 Sin miedo a nada - A. Ubago
60278 Desenchatee - Kate Ryan
54219 Baila Morena - Zucchero
53238 Space Melodie - Luna Park
51021 La pantera rosa - Cine
68030 Centenario R. Madrid - Himno
56000 La abeja maya - Infantil
62039 Rasca y Pica - Tv
51016 James Bond - Cine
62065 Mtv - Anuncio
68001 Atlético de Madrid - Himno
53240 Lethal Industry - Dj. Tiesto
54256 Que el ritmo no pare - P. Manterola
54203 Suerte - Shakira
62000 Benny Hill - Tv
53220 Moi... Lolita - Alizee
51008 El Padrino - Cine
51075 Gladiator - Cine
54209 Corazón Latino - David Bisbal
51013 Indiana Jones - Cine
59045 Tubular Bells - Mike Oldfield
62029 Verano Azul - Tv
51036 Titanic - Cine
53009 Freestyler - Boomfunk Mc
53014 Ecuador - Disco
61025 Missión Impossible - Cine
62014 Inspector Gadget - Tv
54262 Soy yo - Marta Sánchez
62043 South Park - Tv
54268 Baila Casanova-Paulina Rubio
60231 By the way - R H Chili Peppers
53237 Universe - Chasis
60012 Sweet Child of mine-G.nRoses
54258 Dame más - Fórmula Abierta
61012 Breathe - Prodigy
68004 Himno del Ath. Bilbao - Himno
62007 El Equipo A - Tv
57005 Tarzán - Grito
51087 Terminator - Cine
53205 Samba Adagio - Safri Duo
60042 Sultans of Swing - Dire Straits
60118 In the end - Linking Park
60015 Enter Sandman - Metálica
59143 Every Breath You Take - Police
53060 Café del mar - Energy 52
60013 Number of the Beast - I. Maden
53292 Ganbareh - Sash
53199 On the move - Barthez
59005 Take on me - Aha
56001 El Show de Barrio Sésamo - Tv
55022 Els segadors - Himno
51033 Star Wars - Cine
60024 The final countdown - Europe
60017 Otherside - Red Hot Chili Peppers
51001 Addams family - Cine
50009 La Internacional - Tradicional
53012 Children - Disco
53257 Never Again - Milk Inc
62062 Betty la Fea - Tv
54218 Bicho malo - Capitán Canalla
51004 Carros de Fuego - Cine
51002 Axel f - Cine
66018 New York New York - F. Sinatra
62032 Coca Cola - Tv
53222 L'Amour Toujours - G. Dagostino
61005 Oxygen - Jean Michelle Jarre
72048 Infected - Barthez
51127 La vida es bella - Cine
56008 Bajo del mar - Cine
51125 Come what may -Moulin R
53252 Insomnia - Faithless
62027 Fraggle rock - Tv
55024 Himno de la Legión - Himno
51027 Missión Impossible - Cine
62023 Simpsons - Tv
53221 Infected - Barthez
54231 A Dios le pido - Juanes
68002 Cant del Barça - Himn
55011 Himno de España - Himno
51000 Star Wars Darth Vader . Cine
60269 All the things she said - Tatu
51003 El bueno el feo y el malo - Cine
51006 Torero - Chayanne
54227 Tre Parole - Valeria Rossi
68015 Real Sociedad - Himno
54216 Tu piel - Manu Tenorio
60188 Without me - Eminem
60014 Breakingt the law - Judas Priest
59316 Cant get you out... - Kylie Minoghe
53247 Dark Pharao - Barthezz
53249 Power Brena - Barthezz
54214 El alma al aire - David Bisbal
54215 Primavera Clara - Nuria Fergó
54266 La chica de ayer - Enrique Iglesias
53225 Out of Grace - Anglia
54270 El aire que me das - D. Bustamante
62005 Coche fantástico 2 - Tv
68003 Himno del Betis - Himno
51026 Missión Imposible - Cine
62073 Shin Chan - Tv
51032 Star Wars - Cine
54026 La Copa de la Vida -Ricky Martin
64045 Lemmings - Video
62015 Los Picapiedra - Tv
65021 Paquito Chocolatero - Yeye
56563 Complicatel - Avril Lavigne
51043 El libro de la selva - Cine
¡¡¡PESCA AMIGOS CON TU MÓVIL!!!
RELACIONES
¡¡ENCUENTRA TU MEDIA NARANJA ENTRE LOS MILES DE AMIGOS QUE HARÁS!!
envía LIGAR11 al 7494
CONOCE LAS MEJORES CHICAS DE LA CIUDAD
envía CHAT11 al 7494
ELLAS TE ESPERAN
CONÉCTATE AHORA
¡NO TE ARREPENTIRÁS!
TRIVIAL
envía TRIVIAL2 al 7494
¡¡¡¡DEMUESTRA QUE ERES EL MÁS LISTO Y GANA PREMIOS INCREIBLES!!!
XBOX, DVD, MINICADENAS, REPRODUCTORES DE MP3, DINERO, ...
TELECOÑAS
¿QUIERES VENGARTE DE ALGUNO DE TUS AMIGOS?
¿QUIERES FELICITAR A ALGUNA AMIGA POR SU CUMPLEAÑOS?
ENTRA Y ESCUCHA NUESTRAS DIVERTIDAS Y ORIGINALES BROMAS
906 51 02 53
906 51 02 45
PARTY-LINE
Charla, liga, haz amigos, encuentra a tu media naranja,...
¿A qué esperas para conectarte?
*Precio del mensaje: 0,9 €/men. *Precio de la llamada a 906: 0,72 - 0,78 €/min. *Los datos obtenidos al solicitar el servicio pasarán a nuestra base de datos. * Para darse de baja de la base de datos llamar 902013633.











Mortal Kombat vuelve a reclamar su cetro

Tras unas últimas entregas que no hacían justicia a lo que había sido esta saga, Virgin Play nos ha presentado el *Mortal Kombat* del siglo XXI

Y es que pocos juegos han tenido tanta repercusión como *Mortal Kombat*. La brutalidad sin límites que nos permitía ejercer aquel beat'em-up resultó todo un éxito, pero por desgracia sus sucesivas continuaciones han ido mermando el interés que suscitaron en un principio la sangre, las vísceras y los famosos *fatalities*.

Por suerte aquella decadencia parece haber acabado con *Mortal Kombat: Deadly Alliance*. El juego introduce un sinfín de novedades y nos presenta a los malvados hechiceros Shang Tsung y Quan Chi que, tras asesinar a Shao Khan y a Liu Kang (dos anteriores ganadores del torneo que resultarán familiares a los seguidores de la saga), pretenden conseguir la inmortalidad. Sin embargo, la historia es un mero pretexto para presentarnos un espectacular juego que saca partido de un nuevo motor gráfico creado para la ocasión.

Luchadores con recursos

Por supuesto, encontraremos a luchadores ya clásicos como Raiden, Sub-Zero, Scorpion o Johnny Cage, pero también una docena de nuevos personajes. Cada uno de ellos cuenta con tres estilos diferentes de lucha, lo que añadirá sin duda un nuevo componente de estrategia a los combates en función de si nos interesa más la lucha cuerpo a cuerpo o el uso de armas al más puro estilo *Soul Calibur*. Además, como no podía ser de otra manera, los luchadores cuentan con un *fatality* para acabar con el rival de turno con estilo.

Cada personaje cuenta con tres estilos de lucha, lo que añade estrategia a los combates

Aunque tendremos que esperar aún un par de meses para que el juego esté en las tiendas, ya os podemos asegurar que es un firme candidato al podium de los beat'em-ups.

Mathew Hubband ha sido el representante de Midway (compañía creadora de *Mortal Kombat*) encargado de presentar en España *Deadly Alliance* en sus versiones para PS2, X-Box, Game Cube y Game Boy Advance. Hubband aseguró durante la presentación en las instalaciones de Virgin Play que el número de movimientos por luchador que ofrece el juego supera a cualquier otro del género.
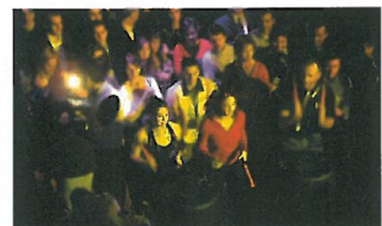




El paso de los años les ha sentado bien a los luchadores de *Mortal Kombat*.

Un millón de Playstation 2 en España

Sony celebra una fiesta para conmemorarlo

Sony Computer Entertainment España ha anunciado recientemente que ya se han vendido un millón de consolas PlayStation 2 en nuestro país. Esta impresionante cifra se debe en gran parte, según el consejero delegado de Sony España, James Armstrong, a la combinación de la capacidad de la máquina para reproducir juegos y películas en DVD y CD de música. Teniendo en cuenta que se ha alcanzado esta cifra sin contar la siempre exitosa campaña navideña, Sony espera que al final del presente año fiscal (es decir, a finales del próximo mes de marzo) el parque de PS2 en España llegue al 1.500.000. De esta manera nuestro país está poniendo su granito de arena en el éxito a nivel mundial de la consola, de la que ya se han vendido 40 millones de unidades en todo el mundo. Para celebrar el millón de PS2 vendidas, Sony organizó una multitudinaria fiesta en Madrid a la que asistieron más de 1.000 personas y en la que actuó Mayumaná. Aquí tenéis algunas instantáneas del evento en cuestión para que os hagáis una idea del jovial ambiente que allí se respiraba.







LARA VISITA ESPAÑA

Una cena para un reducido grupo de periodistas sirvió para que Proein desvelara algunos nuevos detalles de *Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad*. En el acto se proyectó un making of del juego en el que pudimos saber, por ejemplo, que los desarrolladores han dedicado muchos esfuerzos a crear un entorno realmente oscuro, unos escenarios lóbregos a los que nadie querría ir, pero que deberemos visitar si queremos ayudar a Lara. Además también pudo verse el extraordinario trabajo realizado con las animaciones, ya que es posible incluso vislumbrar elementos del cuerpo humano como las articulaciones. Como colofón, Jill de Jong, la modelo que encarna a Lara Croft, paseó su palmito posando para hacerse algunas fotos.



Ubi Soft se ha hecho con los derechos

CSI tendrá videojuegos

La popular serie *CSI: Crime Scene Investigation*, que en nuestro país emite actualmente Tele 5, contará con una adaptación a los videojuegos que correrá a cargo de Ubi Soft, la compañía que recientemente ha anunciado que se ha hecho con esta licencia.
Para todos aquellos que aún no habéis oído hablar de esta magnífica serie, os diremos que trata sobre un equipo de investigadores de la policía científica de Las Vegas cuya misión es recabar pruebas para la resolución de casos. Una de las razones de su éxito es su enfoque realista y la reproducción de los auténticos métodos científicos que se utilizan para identificar a los criminales. La primera versión en forma de videojuego estará destinada a los PC, pero a lo largo del 2003 verán la luz ediciones para consolas de nueva generación.



ráfagas

PES 2 llega al millón

Konami ha hecho públicas las inmejorables cifras de ventas de *Pro Evolution Soccer 2* en el continente europeo. Como recordaréis, el juego se puso a la venta el pasado 25 de octubre, y en sólo un mes y medio ya superó el millón de copias vendidas. De esta manera, en todo el mundo ya han sido compradas 2 millones de copias de este simulador futbolístico que vuelve a resultar de lo más rentable para Konami.

Splinter Cell, exclusivo pero poco

Splinter Cell era la gran esperanza de Microsoft para que su consola X-Box levantara el vuelo. Sin embargo, fuentes de Ubi Soft ya han anunciado que el contrato de exclusividad con la máquina del señor Gates finaliza a finales de año. Por ahora sólo ha sido confirmada una versión para PC, pero si el juego tiene el éxito esperado, es posible que aparezca una versión para PS2.

Britney se rebaja

Proein ha anunciado recientemente que el precio de *Britney's Dance Beat*, el juego protagonizado por la popular cantante británica, ha sido rebajado. A partir de finales del pasado mes de noviembre, este título de baile puede adquirirse por el módico precio de 19,95 euros. Sin duda, una gran oportunidad de disfrutar con un notable juego.



Vuelven los clásicos de Sega

Una compañía llamada D3 Publisher va a lanzar con un precio reducido algunos de los grandes clásicos de Sega a partir próximo verano. Los primeros escogidos para esta iniciativa son *Space Harrier*, *Phantasy Star* y *Golden Axe*. Parece que todos los títulos tendrán algunas mejoras técnicas propias de los tiempos que corren, pero no se ha confirmado si aparecerán fuera de Japón.

Invasión Star Wars

Inminente lanzamiento de *Bounty Hunter* y *Las Guerras Clon*

Próximamente vamos a asistir a una época dorada para todos los fans de *Star Wars* gracias a los próximos lanzamientos de LucasArts, compañía distribuida en nuestro país por Electronic Arts. El primer título en llegar a las tiendas será *Star Wars: Bounty Hunter*, una aventura en primera persona que nos propone meternos en la piel de Jango Fett, el cazador de recompensas padre del Ejército Clon que aparece en la película *El Ataque de los Clones*. Aparte de todos los inventos que vimos en el film, el señor Fett también podrá escanear a todos los seres que vaya encontrando para descubrir si tienen puesto precio a su cabeza.

El siguiente lanzamiento será *Star Wars: Las Guerras Clon*, un juego que ha aparecido recientemente para GameCube pero que dentro de poco contará con una versión para nuestra PlayStation 2. En este caso se trata de un proyecto que se sitúa dentro del género de la estrategia y que retoma la historia justo donde la deja el *Episodio II*. Contaremos con más de 30 unidades de combate sacadas del universo *Star Wars* para cumplir las 16 misiones que tienen lugar en seis mundos. Además, el juego también incluirá varios modos multijugador.





Un pack único

El mes pasado os informábamos de tres packs que Sony había puesto a la venta para estas navidades, los que incluían la consola y *WRC II Extreme*, *The Getaway* o la película *Spider-Man* más el mando a distancia DVD. Pues bien, Sony España nos ha informado de la puesta a la venta de un nuevo pack que incluye la consola PlayStation 2, la versión extendida en DVD de la película *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo* y el juego de Electronic Arts *El Señor de los Anillos: Las Dos Torres*. Este completísimo pack está disponible en las tiendas desde el pasado 5 de diciembre por un precio de 309,99 euros. Por si no había ya suficientes razones para hacerse con la 128 bits de Sony, con este lote la consola será irresistible para todos los seguidores de la obra de J.R.R. Tolkien.





GTA: Vice City bate récords de ventas

Era un secreto a voces que *GTA: Vice City* iba a convertirse en uno de los títulos más vendidos de cara a esta campaña navideña, pero lo cierto es que el juego de Rockstar Games ha batido récords desde el principio. Según los datos ofrecidos por el organismo de seguimiento de mercados GFK, en el período comprendido entre los días 4 y 10 de noviembre el juego fue el más vendido entre todo el catálogo de PlayStation 2 disponible en España. Lo más notable es que *GTA: Vice City* se puso a la venta el 8 de noviembre, así que alcanzó este primer puesto con tan sólo 3 días en las tiendas. Gracias a éstas y a otras magníficas cifras de ventas de otros países europeos, la saga *Grand Theft Auto* seguirá aumentando su ya de por sí impresionante leyenda.

Los juegos de Sega Sports llegarán a Europa

Cuando todo parecía indicar que los pobres europeos nos íbamos a quedar sin los magníficos juegos de la división de deportes de Sega, un par de noticias nos han hecho cambiar de opinión. La primera la conocéis de sobra, ya que en este número podéis encontrar un análisis de *Virtua Tennis 2*, el simulador tenístico que ha distribuido en nuestro país Acclaim. Sin embargo, también llegarán a Europa el resto de juegos de la serie Sega Sports gracias a los derechos de distribución que ha conseguido Infogrames. De esta manera, *NBA 2K3* (última parte de la saga de juegos de baloncesto que para muchos es la mejor de la historia de los videojuegos) se pondrá a la venta el 7 de febrero, *NHL 2K3* el 7 de marzo y *NFL 2K3* el 4 de abril.



X-Box

Microsoft para los pies a los piratas

Las X-Box modificadas serán vetadas

El servicio X-Box Live, que permite a los usuarios de la consola de Microsoft jugar *on-line*, ya ha empezado a funcionar en Estados Unidos. Y para una fecha tan señalada la compañía dirigida por Bill Gates les tenía preparada una sorpresa a todos los poseedores de una consola pirateada, una práctica bastante extendida el territorio americano ya que existen unos cuantos *modchips* que, soldados en la máquina, permiten que las copias ilegales de juegos funcionen correctamente.
Microsoft ha ideado un sistema que permite detectar las consolas modificadas cuando acceden a la red y se intentan conectar a X-Box Live. Un programa se descarga en ese momento a la máquina y comprueba sus características. En el caso de detectar un chip, la consola no podrá acceder al servicio, ya que su número de serie estará vetado y el propietario se perderá uno de los mayores alicientes de la X-Box.



GameCube

¿Un emulador de GBA?

Nintendo ha presentado recientemente en Japón un curioso periférico que permite reproducir en su consola GameCube los juegos originales de Game Boy, Game Boy Color y Game Boy Advance. Los juegos funcionan gracias a un GD-Rom que vendrá incluido con el adaptador, que a su vez se conectará en el puerto situado en la parte de abajo de la consola para permitir que los títulos de las portátiles de Nintendo puedan ser insertados sin problemas. Para controlar los juegos se podrá optar por utilizar el mando de la consola o la Game Boy Advance, para no perder la sensación de estar jugando con una consola portátil. Este periférico verá la luz en Japón durante el próximo mes de marzo y poco después en Estados Unidos. El lanzamiento en Europa no tiene todavía fecha definida, pero todo parece indicar que sí llegará al viejo continente.



X-Box

Microsoft tira la casa por la ventana

El mes pasado os informábamos de la aparición de un lote que incluía la consola X-Box más los juegos de Sega *Jet Set Radio Future* y *Sega GT 2002* por un precio de 249,99 euros. Sin embargo, en Microsoft están dispuestos a tirar la casa por la ventana y por ello han puesto a la venta un nuevo pack que, además de la consola y los dos juegos citados, también incluye el magnífico *Splinter Cell* (para muchos el gran rival de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*) por un precio de 279,95 euros. Echando unas cuentas rápidas, adquiriendo este lote *Splinter Cell* está prácticamente regalado por 30 euros.



Game Boy Advance

Pokémon arrasa

Las dos nuevas entregas de la saga *Pokémon* (*Rubí* y *Zafiro*) ya se han puesto a la venta en Japón cosechando un notable éxito que confirma que estos monstruitos siguen estando en forma.

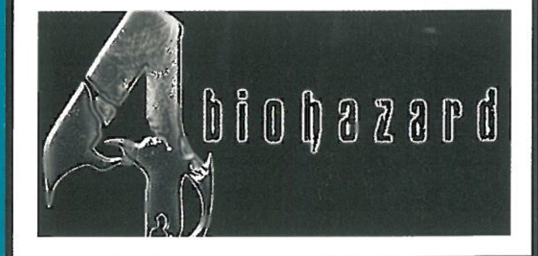
Pokémon Rubí vendió durante su primer día de vida comercial 432.763 unidades, mientras que de la edición _Zafiro_ se colocaban 418.798. Entre los dos juegos podrán encontrarse hasta 100 monstruos de bolsillo inéditos. Además, se ha incorporado un nuevo sistema de combate gracias al cual los Pokémon pueden luchar en equipos de 2. Por el momento no hay fecha de lanzamiento en Europa.



GameCube

Primeros datos de Resident Evil 4

Tras alguno que otro rumor que apuntaba a que la saga *Resident Evil* podría dejar de ser exclusiva para GameCube, Capcom ha dejado caer los primeros datos (aunque bastante escasos, la verdad sea dicha) sobre la siguiente entrega de la serie. *Resident Evil 4* será exclusivo para el Cubo de Nintendo y el protagonista será Leon S. Kennedy, el policía de Racoon City que compartía aventuras con Claire Redfield en *RE 2*. Parece que en la historia volverá a tener una gran importancia la corporación farmacéutica Umbrella, que como recordaréis es la responsable del virus que transforma a todo aquel infectado en zombie.



planeta japón



La popular saga *Dragon Quest* de Enix podría llegar por fin a Europa.



Final Fantasy X-2 puede ser el último RPG desarrollado por Square en solitario.

Square y Enix: la fusión del siglo



No sabemos si estos directivos de Square y Enix sonríen por la fusión o por los juegos que se han mangado del armario.





Square y Enix realizaron el pasado 29 de noviembre una rueda de prensa en Tokyo donde hicieron pública la futura fusión de las dos compañías, que se empezará a llevar a cabo cuando empiece el próximo año fiscal en Japón, es decir, a partir del 1 de abril del 2003. Esta unión no sólo será económica, sino también empresarial, así que los directivos de ambas compañías pasarán a formar parte de un solo gabinete con unos cargos un tanto diferentes: Yasuhiro Fukushima, el dueño de Enix, será el líder de Square-Enix; Yoichi Wada, presidente de Square, será también presidente de la empresa fusionada; Keiji Honda, presidente de Enix, se convertirá en vicepresidente; y Hisashi Suzuki, expresidente de Square, pasará a ser el director de Square-Enix.

Los mandamases de la nueva empresa declararon en la rueda de prensa que esta fusión se ha realizado para poder convertirse en la compañía de videjuegos más potente de Japón, intentando así hacer frente a los embates de gigantes americanos como Microsoft o Electronic Arts. Sin embargo, los jefes de Square-Enix también aclararon que la mentalidad escindida de las dos compañías no se verá afectada por la fusión, y que las sagas *Final Fantasy* y *Dragon Quest* no mezclarían conceptos de jugabilidad ni política de mercado...cosa que, por otro lado, está por ver. Lo que sí hay que agradecer es que, gracias a la creación de Square-Enix, es probable que esos juegos de Enix que jamás llegaban al viejo continente por fin aparezcan en nuestras tiendas.

Se aseguró que las sagas *Final Fantasy* y *Dragon Quest* no se mezclarán

La noticia ha sido muy bien recibida en la Bolsa de Tokyo, ya que las acciones de Enix han subido un 16%, mientras las de Square lo han hecho un 6,42%. No obstante, habrá una tercera compañía implicada en dicha alianza, aunque sólo formará parte de forma económica mediante acciones en bolsa: se trata de Namco. En cuanto a la participación de Sony en la empresa, al ser proporcional a la participación de Square en la nueva compañía (cada acción de Enix vale 0,81 de las de Square), se ha reducido del 20% anterior a un irrisorio 8,4%... en qué medida afectará eso a los usuarios de consolas PlayStation, aún está por ver.

Koei, más mitológica que nunca

Koei ha desvelado la 'información secreta' que ocultaba en su página web, que es el desarrollo de *Shin Sangoku Musou 3* o, como lo conoceremos en Occidente, *Dynasty Warriors 4* (y es que el primer *Dynasty Warriors* era simplemente *Sangoku Musou*). El antes llamado *Proyecto Omega*, denominado así porque sus programadores son Omega Force, saldrá a la venta durante el mes de febrero del 2003 en el País del Sol Naciente.





Dragon Quest VIII, la joya de la corona

El mismo día en que anunciaba su fusión con Square, Enix aprovechó la expectación creada para presentar a todos los medios nipones la esperadísima octava entrega de la archifamosa saga (al menos en Japón) *Dragon Quest*. Este RPG, que será exclusivo para PlayStation 2, está siendo desarrollado por Level 5 (creadores de *Dark Cloud*, *Dark Chronicle* y *True Fantasy Live On-line*) con el apoyo en la producción y el guión de Yuji Horii, diseño de personajes y monstruos de Akira Toriyama y música de Koichi Sugiyama.

Ventas en Japón Dic. 2002

(según Dengeki PlayStation)

1 **Tales of Destiny 2**
Plataforma PS2
Compañía Nanco

2 **SD Gundam G-Generation Neo**
Plataforma PS2
Compañía Bandai

3 **Lupin III**
Plataforma PS2
Compañía Banpresto

4 **Dark Chronicle**
Plataforma PS2
Compañía Sony

5 **Musked Raiden Ryuki**
Plataforma PS One
Compañía Bandai

6 **Taikou no Tatsujin**
Plataforma PS 2
Compañía Namco

7 **K-1 World Grand Prix 2002**
Plataforma PS2
Compañía Konami

8 **Torneko's Grand Adventure 3**
Plataforma PS2
Compañía Enix

9 **The King of Fighters 2000**
Plataforma PS2
Compañía Playmore

10 **Memories Off**
Plataforma PS2
Compañía Kid

Virtua Fighter evoluciona

Aunque algunos rumores apuntaban que iba encaminado a X-Box, finalmente la actualización de *Virtua Fighter 4* llamada *VF 4 Evolution* va a aparecer, como su antecesor, en PlayStation 2.

Pero esta versión consolera no sólo incluirá las novedades de la *coin-op* (la más destacable la inclusión de dos personajes nuevos: Brad Burns y Gou Himori), sino que disfrutará de mejoras gráficas y de sus tiempos de carga, además de un modo llamado Quest, que simulará las vivencias de un jugador experto japonés por los salones recreativos de su país, campeonato a campeonato.

VF 4 Evolution aparecerá el 13 de marzo del 2003, y junto a él se lanzará un joystick especial para darle más ambientillo a la cosa.









Los más esperados en Japón

(según Dengeki PlayStation)

1 **Final Fantasy X-2**
Plataforma PS2
Compañía Square

2 **Star Ocean 3: Till the End of Time**
Plataforma PS2
Compañía Enix

3 **Unlimited SaGa**
Plataforma PS2
Compañía Square

4 **Devil May Cry 2**
Plataforma PS2
Compañía Capcom

5 **Sakura Taisen 5: Saraba Itoshiki Hoyoto**
Plataforma PS2
Compañía Sega

ránkings

Los más vendidos según centromail

PS ONE	PS 2	X BOX	GAMECUBE
1 Harry Potter y La Cámara...	1 Grand Theft Auto. Vice City	1 Splinter Cell	1 Starfox Adventure
2 Pro Evolution Soccer 2	2 Kingdom Hearts	2 Morrowind	2 Harry Potter y La Cãmara...
3 FIFA Football 2003	3 Dragon Ball Z Budokai	3 FIFA Football 2003	3 Fifa Football 2003
4 NBA Live 2003	4 Pro Evolution Soccer 2	4 Blinx	4 Spyro: Enter The Dragon
5 Metal Gear Solid Band	5 FIFA Football 2003	5 ESDLA: La Comunidad del Anillo	5 NBA Live 2003
6 Digimon World 2003	6 ESDLA: Las Dos Torres	6 NBA Live 2003	6 Star Wars. Las Guerras Clon
7 Shrek: Treasure Hunt	7 ESDLA: La Comunidad del Anillo	7 Sega GT 2002	7 Resident Evil
8 F1 Racing Championship	8 WRC II Extreme	8 Halo	8 Mario Party 4
9 Tony Hawk's Pro Skater 4	9 NBA Live 2003	9 Harry Potter y La Cámara...	9 Die Hard (Jungla de Cristal)
10 MOH+ MOH Underground	10 Spyro: Enter The Dragon	10 Colin McRae Rally 3	10 Super Mario Sunshine

Los 10 mejores PSone según lectores

1 
Metal Gear Solid
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**

2
Final Fantasy VIII
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**

3 
Tekken 3
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**

4 
Final Fantasy VII
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 10**

5 
Final Fantasy IX
Distribuidor **Infogrames** Género **RPG**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 29**

6 
Gran Turismo 2
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 26**

7 
Silent Hill
Distribuidor **Konami** Género **Survival Horror**
Precio **23,99 euros** Análisis **Planet 10**

8 
Resident Evil 2
Distribuidor **Virgin** Género **Survival Horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**

9 
Spyro El Año del Dragon
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 26**

10 
Driver 2
Distribuidor **Infogrames** Género **Conducción**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 26**

Los 10 mejores PS2 según lectores

1 
Final Fantasy X
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **64,99 euros** Análisis **Planet 43**

2
Metal Gear Solid 2
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **66,05 euros** Análisis **Planet 40**

3
GTA: Vice City
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**

4
Tekken 4
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **69,99 euros** Análisis **Planet 46**

5
Gran Turismo 3
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**

6
Devil May Cry
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **59,99 euros** Análisis **Planet 36**

7 
Silent Hill 2
Distribuidor **konami** Género **S.Horror**
Precio **62,44 euros** Análisis **Planet 38**

8
Pro Evolution Soccer 2
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 48**

9 
Colin McRae 3
Distribuidor **Proein** Género **Conducción**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 47**

10 
R E Code: Veronica X
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 36**

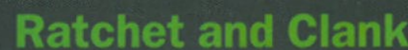
Los 10 mejores PS2 según planetstation

1 
Metal Gear Solid 2
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **66,05 euros** Análisis **Planet 40**

2 
Final Fantasy X
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **64,99 euros** Análisis **Planet 43**

3 
GTA: Vice City
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**

4 
Devil May Cry
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **59,99 euros** Análisis **Planet 36**

5 
Ratchet and Clank
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **59,99 euros** Análisis **Planet 47**

6 
Pro Evolution Soccer 2
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 48**

7 
Virtua Fighter 4
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **59,99 euros** Análisis **Planet 42**

8 
Tekken 4
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **69,99 euros** Análisis **Planet 46**

9 
Gran Turismo 3
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**

10 
Jak and Daxter
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **66,05 euros** Análisis **Planet 37**

Los mejores del mes

1 
The Getaway
Distribuidor **Sony** Género **Acción**

2 
Virtua Tennis 2
Distribuidor **Acclaim** Género **Deportivo**

3 **Harry Potter y La...**
Distribuidor **EA** Género **Aventura**

4 **ESDLA: Las Dos Torres**
Distribuidor **EA** Género **Acción**

5 **Pro Evolution Soccer 2**
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**

Los 5 mejores PS One según planetstation

1 **Metal Gear Solid**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**

2 **Final Fantasy VIII**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**

3 **Vagrant Story**
Distribuidor **Acclaim** Género **Action-RPG**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 22**

4 **Resident Evil 2**
Distribuidor **Virgin** Género **Survival Horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**

5 **Tekken 3**
Distribuidor **Sony** Género **Beat'en-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**

Los más esperados

1 **Final Fantasy X-2**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**



2 **Tomb Raider: EADLO**
Distribuidor **Proein** Género **Aventura**

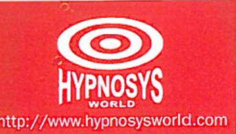
3 **Devil May Cry 2**
Distribuidor **EA** Género **Acción**

4 **Breath of Fire V**
Distribuidor **EA** Género **RPG**

5 **Silent Hill 3**
Distribuidor **Konami** Género **Survival Horror**

¡PARTICIPA EN LOS 10 MEJORES Y GANA UN MANDO DVD CON SOPORTE VERTICAL!

ENVÍANOS TUS RÁNKINGS CON TUS DATOS PERSONALES (¡NO OLVIDES EL TELÉFONO!) A: PLANETSTATION
EDITORIAL AURUM Concurso 'LOS 10 MEJORES'
Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona
E-mail planet@ed-aurum.com Fax 93 310 65 17



http://www.hypnosysworld.com

Todo el Rol del 2003

No se puede decir que la PS2 haya sido hasta ahora el paraíso de los RPG, pero durante el 2003 un buen puñado de títulos van a contribuir a que los fans del rol no se sientan tan desamparados. Pasen y vean toda la fantasía que nos depara el nuevo año.









¡Por mis pistolas!

Wild Arms 3

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Media Vision**
Editor **Sony**
Distribuidor **Ubi Soft**
Lanzamiento **Enero**

A mediados del pasado mes de noviembre Ubi Soft anunció que iba a distribuir en nuestro país *Wild Arms 3*. La noticia no deja de ser curiosa, ya que se trata de un juego desarrollado por Sony, pero seguro que alegrará a los seguidores de una saga que, sin tener el renombre de *Final Fantasy*, ha sabido hacerse con un lugar entre los grandes del género. El juego continúa con las principales características de la saga que, sin abandonar los esquemas típicos de los RPG japoneses, opta por ambientar la historia en el Salvaje Oeste en lugar de en el tradicional mundo de espada y brujería. En este peculiar contexto encontraremos a cuatro personajes: la cándida Virginia (armada con un par de... pistolas), el francotirador Clive, el indio Gallows y el típico personaje "soy-buena-persona-en-el-fondo-pero-no-lo-parezco" llamado Jet. Con ellos recorreremos las vastas tierras de Filgaia topándonos con ciudades y mazmorras que explorar y con enemigos a los que nos enfrentaremos en encuentros aleatorios. Y es que, por mucho que todo suceda en un *western*, también hallaremos la inevitable magia, que en el juego se llama "arcana". Pero el gran acierto de *Wild Arms 3*, más allá de lo original de su ambientación, es la profundidad de la historia y el gran carisma de sus personajes, que os empezarán a conquistar dentro de muy poco.

Opta por ambientar la historia en el Salvaje Oeste en lugar de en el tradicional mundo de espada y brujería


La ambientación en el oeste permite que los protagonistas huyan sin pagar del bar a caballo.


En *Wild Arms 3* no faltan las magias espectaculares, como este demoledor Vendaval tras Ingestión de Fabada Asturiana.











▶ **Los diálogos del juego son bastante más interactivos de lo habitual. En algunas conversaciones comprobaremos que una palabra se ilumina y, si la seleccionamos, el diálogo variará, permitiéndonos obtener más información sobre ese término.**

Érase una vez en el Oeste

La primera entrega de la saga *Wild Arms* en PSX tuvo la gran virtud de redefinir el género de los RPG gracias a la original idea de contar una historia digna de un *spaghetti western*. A pesar de que los gráficos eran dignos de Super Nintendo, el gran encanto del juego y elementos tan inusuales como la posibilidad de alternar al principio entre las historias de los tres protagonistas contribuyeron a que el juego tuviera un gran éxito, llegando a vender la nada desdeñable cifra por aquel entonces de 130.000 copias en Europa. Por desgracia la segunda parte se parecía demasiado a su predecesor y pasó bastante desapercibida.



La Fantasía, al Final, llegará

Final Fantasy XI

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Square**
Editor **Square**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento **2003**

Tras el reciente anuncio por parte de Sony Europa de sus planes para la conexión *on-line* de la PlayStation 2 en el viejo continente, parece que el lanzamiento de *Final Fantasy XI* está más cerca de lo que podría parecer hace unos meses. El primer acercamiento de Square a los RPG masivos en línea contaba ya con unos 120.000 usuarios en Japón a mediados del pasado mes de octubre y, a pesar de los problemas técnicos iniciales, está enganchando tanto a los usuarios de PS2 como a los de PC. *FF XI* nos propone escoger al principio la raza, el género y la apariencia física de nuestro personaje antes de elegir una clase, una opción que Square ha recuperado de sus primeros juegos y que nos permite ser guerreros, monjes, magos, ladrones...
Una vez definida la personalidad y el aspecto de nuestro héroe ya podemos pasar a movernos libremente por el vasto mundo que la compañía japonesa ha creado para nosotros, sin olvidarnos de bajar de vez en cuando algún parche que mejora alguna característica del juego. Incluso recientemente se ha anunciado que el juego contará con un disco de expansión llamado *Vision of Girade*, que incluirá nuevas zonas, criaturas invocables o habilidades de los personajes. Aún no se ha confirmado si todas estas novedades estarán incluidas de serie en la versión que se ponga a la venta por estos lares.







En *Final Fantasy XI* no faltan ataques tan espectaculares y demoledores como este zapateado al Aserejé.

PS2 · Sony Online · Sony Online · Por determinar · 2003





Everquest Online Adventures

Teniendo en cuenta que *Everquest* es uno de los juegos de rol masivos en línea más populares del planeta (su medio millón de jugadores así lo demuestran) y que su desarrollo es obra de la división *on-line* de Sony, no es de extrañar que vaya a contar con una versión para PS2. De hecho, es bastante probable que el juego aparezca antes en Estados Unidos que *FF XI*. La historia de esta versión también tendrá lugar en el mundo de Norrath, aunque 500 años antes que la edición para ordenador. Los cambios que veremos en nuestras consolas afectarán al sistema de combate y la interfaz, adaptados a la consola de Sony y también a las localizaciones, ya que sólo disfrutaremos de un continente, en lugar de los tres de la versión PC.

PS2 · Verant Interactive · LucasArts · Por determinar · 2003

Star Wars: Galaxies

El mundo de *Star Wars* será el tercer representante de los juegos masivos *on-line* en PlayStation 2, ya que lo que parecía un proyecto destinado sólo al mercado PC ha acabado llegando también a las consolas de nueva generación. El juego estará ambientado en la época de la primera trilogía cinematográfica, es decir, con el Imperio intentando aplastar a las fuerzas rebeldes. Uno de los mayores aciertos del proyecto es la posibilidad de escoger en qué bando nos situamos, ya que podremos formar parte de la Resistencia, ser servidores del emperador o optar por el lucrativo trabajo de contrabandista. Además, contaremos con total libertad para movernos por diez planetas diferentes en los que la Fuerza, como no podía ser de otra manera, estará muy presente.





Rol estelar

Star Ocean 3

Plataforma **PS2**
Desarrollador **tri-Ace**
Editor **Enix**
Distribuidor **¿Lo tendrá?**
Lanzamiento **Por determinar**

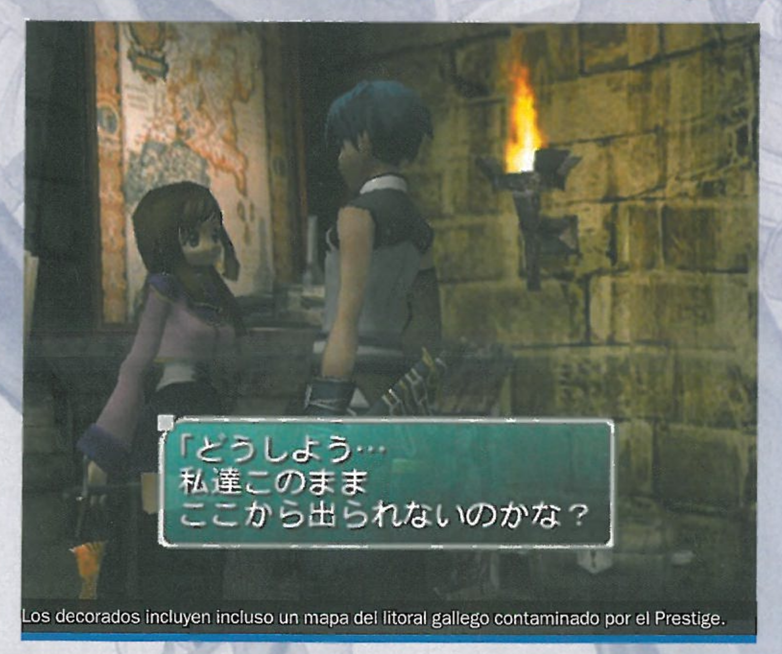
Aunque los dos anteriores episodios de la saga han contado con un notable éxito en todo el mundo, la expectación levantada no puede compararse a la de este *Star Ocean 3*. Quizás por ello los dos retrasos que ya ha sufrido el juego (debía salir al mercado durante la pasada primavera pero su fecha de lanzamiento en Japón es el próximo mes de marzo), han sido acogidos con gran decepción por el público nipón. Lo bueno es que Enix ha justificados los retrasos por su deseo de asegurar la calidad final de un título en el que adoptaremos el papel de Fate Linegod, que hace un viaje de vacaciones con su amiga Sofía Esteed al planeta Haida, sin saber que la comitiva será atacada por unas misteriosas fuerzas armadas. El juego tiene una pinta excelente y, gracias al reciente acuerdo entre Square y Enix, tiene posibilidades de llegar a Europa.







Los dialogos de este juego nos permiten tirar los tejos a damiselas como la que aparece en la imagen.



Los decorados incluyen incluso un mapa del litoral gallego contaminado por el Prestige.



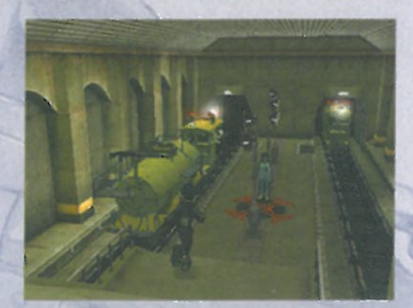
Vuelven los dragones

Breath of Fire V: Dragon Quarter

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Capcom**
Editor **Capcom**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento **2003**

La quinta parte de esta longeva saga de Capcom promete revolucionar una serie de RPG cuyos inicios se remontan a la época de Super Nintendo. Para ello la historia está ambientada en el futuro y se ha utilizado una variante del *cel shading* pero, eso sí, el protagonista puede transformarse en dragón, como está mandado. Sin embargo, los cambios en el juego no van a limitarse a los meramente estéticos. Capcom también ha ideado un nuevo sistema basado en la evolución en los niveles de los protagonistas. De esta manera, cuando vayamos subiendo de nivel, iremos activando aventuras paralelas que alargarán la vida del juego. Está previsto que el juego vea la luz en febrero del 2003 en Estados Unidos y no mucho después llegará a las tiendas de nuestro país. Además, en Japón se ha puesto a la venta la banda sonora del juego, algo que es bastante más difícil que suceda también en Europa.









La otra apuesta ganadora de Square

Unlimited SaGa

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Square**
Editor **Square**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento **Finales 2003**

A pesar de que todo el mundo espera con expectación nuevas informaciones de *Final Fantasy XII* (del que no se sabe por ahora prácticamente nada), otro proyecto de Square está poco a poco dando muestras de ser un auténtico bombazo. Se trata de *Unlimited SaGa*, el nuevo episodio de la saga *SaGa* (no hemos escrito la palabra dos veces, es que éste es el original nombre de esta serie de RPG) en el que están trabajando algunos pesos pesados de la compañía japonesa como Yusuke Naora, director de arte de *FF X*.

En el juego se ha utilizado una nueva técnica que, como podéis comprobar en las capturas que acompañan a este artículo, consigue que personajes y entornos tengan un auténtico aspecto de dibujos animados (tranquilos, esta vez no se trata de la dichosa técnica *cel shading*). La historia está ambientada en un mundo donde existen siete maravillas perdidas. La leyenda cuenta que cuando se encuentren llegará una época de prosperidad, y eso intentarán los ocho personajes controlables.







Los enemigos de este juego son tan espectaculares como esta curiosa lechuga sobrealimentada.

El RPG más urbano

Dark Chronicle

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Level 5**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **2003**

Entre los proyectos de juegos de rol para este nuevo año encontramos esta secuela de *Dark Cloud*, uno de los primeros títulos de este género aparecidos en PlayStation 2. Donde hallaremos una mayor evolución será en el apartado técnico. Se nota el buen hacer de los chicos de Level 5 (responsables de futuros juegos tan importantes como *True Fantasy Live Online* para X-Box o *Dragon Quest VIII* para PS2), que han creado un nuevo motor gráfico con el que recrean unos escenarios mucho más extensos. *Dark Cloud* también se suma a la moda *cel shading* con unos resultados excelentes en el modelado de los personajes. Por lo demás, la mecánica de juego será bastante parecida a *Dark Cloud*, así que preparaos para encontrar mazmorras y para volver a utilizar el sistema GEORAMA que permite construir ciudades enteras. Algunas novedades interesantes son los nuevos sistemas de habilidades de Yuris y Monica y sus curiosos minijuegos, entre los que destaca el que nos permitirá pescar peces para luego entrenarlos y hacerlos participar en torneos. Increíble pero cierto.







Los combos que tendremos a nuestra disposición también sirven para arrancar las malas hierbas del jardín.



Entre las construcciones del juego no falta la casita del Príncipe Felipe.



Ahora Yuna cuida más su aspecto. Aquí la tenemos dudando entre los modelitos de esta tienda.





Yuna, cada vez más cerca

Final Fantasy X-2

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Square**
Editor **Square**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento **2003**

Aunque el mes pasado ya os ofrecimos una avance de lo que nos deparará *Final Fantasy X-2*, poco a poco vamos conociendo nuevos detalles sobre la primera secuela directa de un *Final Fantasy*. Se ha desvelado, por ejemplo, que el tercer personaje que acompañará a Yuna y Rikku en su aventura se llama Pain. Las tres chicas forman parte de un grupo conocido como Kamome, que se dedica a peinar Spira en busca de esferas, para lo que deberán enfrentarse a una siniestra organización conocida como Lubran.

Precisamente la historia empezará con Yuna descubriendo una de estas esferas, en la que podrá ver a alguien muy parecido al bueno de Tidus, por lo que decidirá partir en su busca. Desde Square se ha asegurado que el juego ofrecerá una mayor libertad de movimiento que *FF X* y que, a pesar de las capturas con Yuna dando saltos que seguro habéis podido ver, no se han planteado crear un juego de acción.

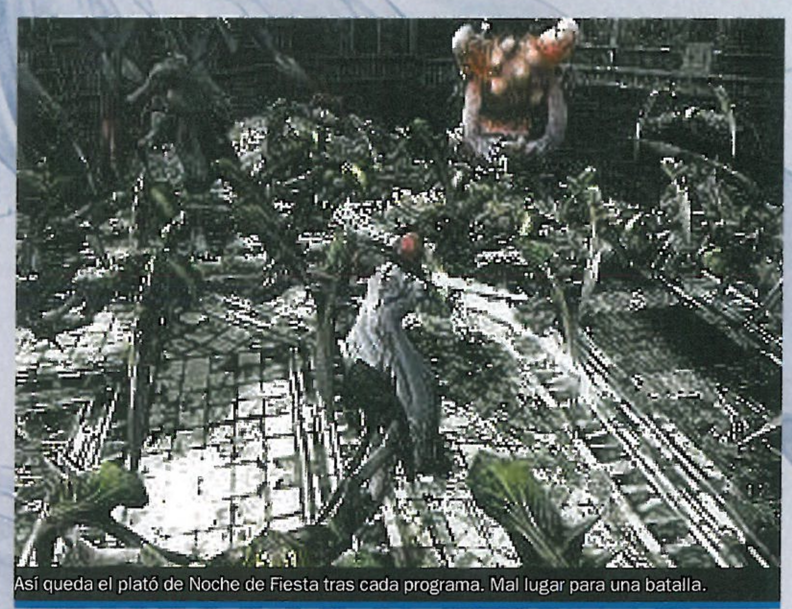
Capcom nos trae el Caos

Chaos Legion

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Capcom**
Editor **Capcom**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento **2003**

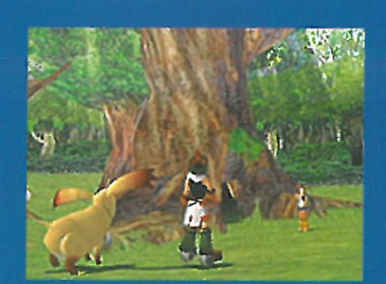
Capcom espera sacar partido de la fama que el manga *Chaos Legion* tiene en Japón con este action-RPG del mismo nombre. Con una ambientación medieval bastante espectacular, el juego reproducirá el enfrentamiento entre Sieg Warheit, miembro del clan Black Sign, y su archienemigo Victor Delacroix. El juego contará con ciertos toques de estrategia y ofrecerá al jugador la posibilidad de invocar diversos tipos de criaturas al más puro estilo *Final Fantasy*. La compañía japonesa ha puesto bastantes esperanzas en este proyecto, ya que esperan que tan sólo en el territorio nipón alcance la cifra del millón de copias vendidas tras su lanzamiento, previsto para principios del 2003.





Así queda el plató de Noche de Fiesta tras cada programa. Mal lugar para una batalla.

Y además...



DUAL HEARTS (ATLUS)



GRANDIA XTREME (GAME ARTS/ENIX)



SUIKODEN III (KONAMI)



XENOSAGA (NAMCO)



¿Es un pájaro? ¿Es un avión? No... ¡es un superhéroe!

Gracias al enorme éxito de las adaptaciones fílmicas de superhéroes como *Blade*, *La Patrulla X* o *Spider-Man*, se está poniendo de moda eso de llevar a personajes de cómic a los videojuegos. Así que en los próximos meses nos esperan adaptaciones de superhombres tan distintos entre sí como Batman, Lobezno, Daredevil o la Masa...

¡Snikt! ¡Snikt!

X-Men: Wolverine's Revenge

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Warthog/GenePool**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Mediados 2003**

Después de muchos meses aguantando una edición tras otra de esa saga de *Tekkens* de medio pelo denominada *X-Men: Mutant Academy* (cuya tercera parte, *X-Men: Next Dimension*, encontraréis en estas mismas páginas), los chicos de Activision se han decidido a dejar de torturarnos con sus beat'em-ups y, de paso, hacer algo auténticamente interesante con *La Patrulla X*. Para ello se han centrado en el personaje más carismático e interesante del grupo, Lobezno, y le han dado el protagonismo en una aventura en la que debe encontrar el origen del Shiva-Virus, que está matándole poco a poco pese a su factor curativo.

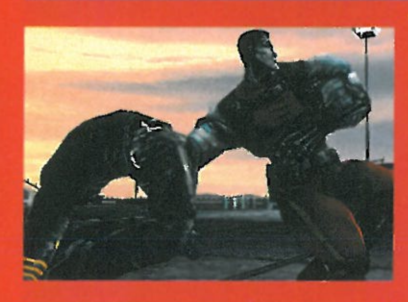
El Garras deberá abrirse camino a puñetazo limpio a través de ocho enormes niveles, para lo que contaremos, además de con la agilidad y la facilidad para la 'limpieza' del superhéroe, con una habilidad bautizada por los desarrolladores como Sense Mode. En él desplegaremos los sentidos hiperdesarrollados de Logan (veremos que lo tenemos activado porque lo que nos rodea estará ligeramente desenfocado), con lo que podremos encontrar a los enemigos a través de sus huellas, que brillarán en un llamativo color rojo. No obstante, este poder nos servirá de poco ante moles tan peligrosas como Juggernaut o el mismísimo Dientes de Sable... así que algunos compañeros de La Patrulla nos echarán una manita.

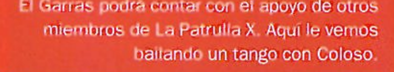
Contaremos con una habilidad bautizada por los desarrolladores como Sense Mode

Aún faltan unos meses para que veamos el juego, pero sus desarrolladores aseguran que la versión para PS2 será la más perfeccionada técnicamente. ¿Será tan bueno como el *Spider-Man* de Neversoft?



Los entornos borrosos son la marca del Sense Mode: "*Toi borrasho*, veo un tío volando".



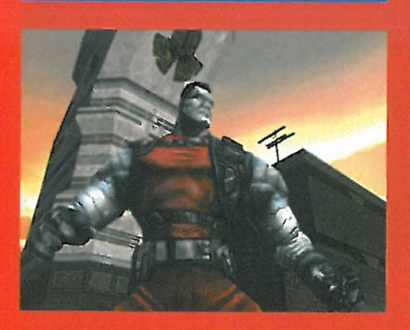




El Garras podrá contar con el apoyo de otros miembros de La Patrulla X. Aquí le vemos bailando un tango con Coloso.



¿Quién dice que Lobezno y Juggernaut no se llevan bien? Aquí tenemos a Logan intentando quitarle una legañita al bueno de Cain Marko.









¡Queremos licra amarilla!

Los admiradores del Lobezno clásico se habrán llevado un chasco al ver que su personaje preferido aparece sin su tradicional traje de licra amarilla tanto en *Wolverine's Revenge* como en *Next Dimension* (aunque en este juego es desbloqueable). Esto es debido a que, tras el estreno de *X-Men*, han llegado una serie de nuevos autores a las colecciones mutantes (como Grant Morrison o el añorado Chris Claremont) que han decidido darles un toque más realista. Por eso los personajes han perdido sus habituales trajes ceñidos a cambio de un vestuario más natural... además, ¿a que la chupa de cuero le pega a la chulería de Logan?










¿Has bailado con el demonio a la luz de la luna?

Batman: Dark Tomorrow

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Kemco**
Editor **Kemco**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **¡Ya!**

Los fans del Batman de los cómics están de enhorabuena, ya que los chicos de Kemco han querido adaptar su versión original, la de los tebeos. Para ello han contado con uno de los guionistas habituales del hombre murciélago, Scott Peterson, que ha escrito una historia que ha desarrollado junto al mítico Kenji Terada (coguionista de los tres primeros *FF*).

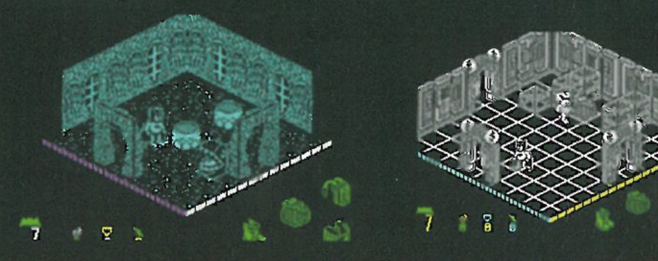
En *Batman: Dark Tomorrow*, el Señor de la Noche tiene que enfrentarse al caos provocado por la desaparición del comisario James Gordon y el cierre del Asilo Arkham (el manicomio donde son encerrados los criminales más peligrosos de Gotham City… ¿por qué no hacen algo parecido para los tertulianos de *Tómbola*?), intentando averiguar qué mente criminal ha planeado esa retorcida estrategia. Por el camino, tendrá que enfrentarse a enemigos de toda la vida, como Poison Ivy, Mr. Freeze, Killer Crock o el Jóker… aunque contará con la ayuda de sus habituales Robin, Batgirl y Oráculo. Para llevar a buen puerto la misión de Batman, deberemos atravesar toda Gotham utilizando las capacidades de infiltración del superhéroe (que, por lo que hemos visto, es todo un fan de la saga *Metal Gear*), además de aparatos tan útiles como el batarang, el batcable, las batesposas… y sobre todo la útil batcapa, que nos permitirá bloquear golpes e incluso desviar balas enemigas.

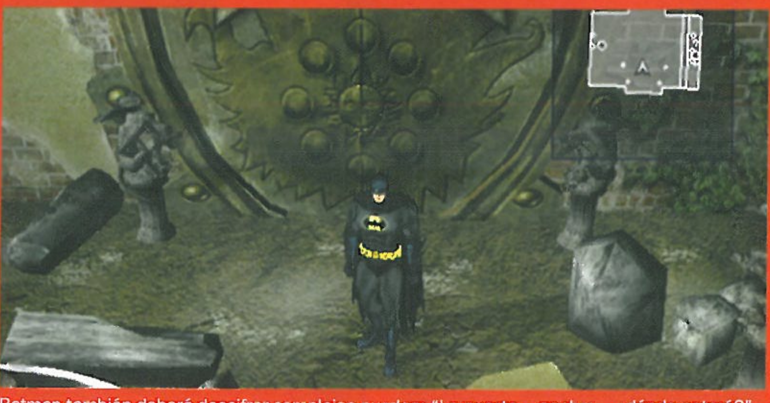
Atravesaremos toda Gotham utilizando las capacidades de infiltración del superhéroe



¡Batpíxeles!

Si os decimos que allá por 1986 ya hubo una primera adaptación tridimensional de Batman (en pleno *boom* de los ordenadores de 8 bits), seguramente nos recomendaréis que no le echemos tanto whisky a nuestros carajillos… pero es totalmente cierto. *Batman 3D*, programado por Jon Ritman y Bernie Drummond para la compañía Ocean, era una especie de mezcla de juego de plataformas y puzzles en que debíamos atravesar 150 salas distintas para rescatar a Robin. El personaje que manejábamos era una especie de versión *super deformed* del hombre murciélago y los enemigos parecían salidos de un capítulo de *Barrio Sésamo*, pero rezumaba un encanto innegable.





Batman también deberá descifrar complejos puzzles: "La puerta... eeehm... ¿dónde estará?".

A puñetazos se entienden los héroes

Marvel vs. Capcom 2

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Capcom**
Editor **Capcom**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **¡Ya**

Aunque no sea puramente una adaptación superheroica, la serie *Marvel vs. Capcom* (igual que antes X-Men: *Children of the Atom, Marvel Super Heroes* o *X-Men vs. Street Fighter*) lleva unos cuantos años acercando a las consolas de todos los amantes de los beat'em-ups a algunos de los superhéroes y supervillanos más carismáticos de la editorial Marvel.

Éste es el primer título de la familia *Vs.* que permitía formar equipos de tres luchadores

Dentro de poco llegará a nuestra PS2 la segunda parte de la saga, *Marvel vs. Capcom 2*, que más de dos años después de su desarrollo sigue siendo considerado el mejor de entre estos juegos lucha 2D dedicados a superhéroes. Esto es debido, además de a los 56 personajes utilizables (eso sí, 32 de ellos son desbloqueables), a que éste es el primer título de la familia *Vs.* que permitía formar equipos de tres luchadores, en esta ocasión intercambiables en cualquier momento y fácilmente utilizables para apoyar a tu elección principal en las batallas.

A pesar de que, como beat'em-up, ya está más bien superado por la nueva saga *Capcom vs. SNK*, este *Marvel vs. Capcom 2* sigue siendo un plato navideño más que apetecible no sólo para los admiradores de esta espectacular variación de los *Street Fighter* de toda la vida, sino sobre todo y ante todo para los amantes de los superhéroes Marvel (¿habéis visto jamás un Spider-Man tan Spider-Man como el de Capcom?).



Los poderes están tan igualados que cualquiera puede tener a Magneto en el bote.



Ante un ataque combinado de Hayato Kanzaki y El Increíble Hulk, hasta el Dr. Muerte y Magneto sufren flojera intestinal.





Spider-Man demuestra en sus combates por qué le llaman "El adicto a Internet": porque siempre está enganchado a la red.

Al filo del Abismo

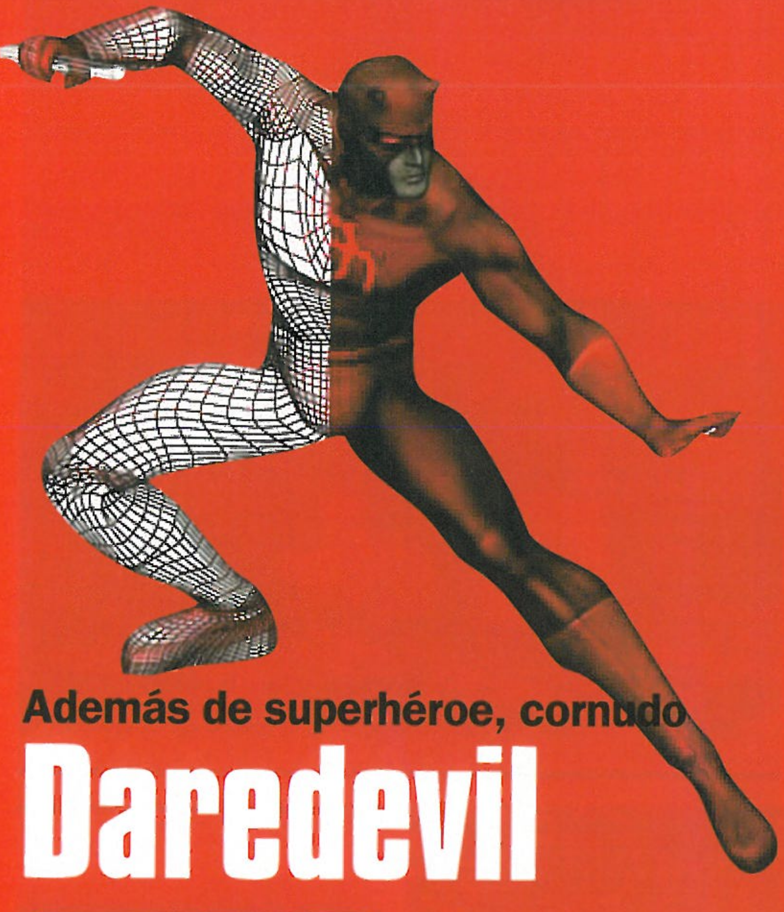
En algunas sagas de beat'em-ups uno contra uno, es una especie de costumbre un tanto masoquista el sacarse de la manga un supermegamalo final con menos carisma que una alpargata enmohecida... y este *Marvel vs. Capcom 2* no es una excepción, ya que los desarrolladores han creado para la ocasión a un tipejo llamado Abyss. Éste tiene tres transformaciones: en la primera lleva una especie de armadura medieval (con unos cuernos que nos hace dudar de la fidelidad de su mujer), en la segunda es una figura difusa verdosa y en la tercera es el tradicional *final boss capcomiano* "soy tan grande que ocupo media pantalla".













Además de superhéroe, cornudo

Daredevil

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Encore**
Editor **Encore/THQ**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Con la película**

Aprovechando el estreno de la película basada en el superhéroe ciego más famoso del mundo (no como nuestro redactor Kain, que aunque siempre va 'ciego' no tiene nada de superhéroe), los desarrolladores de Encore han comprado a Marvel los derechos de Daredevil para realizar un juego basado en el personaje.

Aparecerán los personajes del film, pero conservarán el *look* clásico de los tebeos

Este título está en una fase muy temprana de desarrollo, así que la mayor parte de lo que hemos podido ver del mismo son diseños preliminares... y en ellos llama la atención que, aunque aparecerán los mismos personajes que en el film (Elektra, Bullseye, Kingpin y Foggy Nelson), parece ser que éstos conservarán el *look* clásico de los tebeos. *Daredevil*, como los juegos de *Spider-Man* de Activision, nos llevará por los tejados de Nueva York (en concreto los del barrio de la Cocina del Infierno, hogar de Matt Murdock), permitiéndonos usar el famoso bastón multiusos del superhéroe. Sin embargo lo más espectacular será la utilización del sentido radar del 'cuernos', en que la imagen se transformará en un blanco y negro lleno de sombras en el que los villanos se moverán mucho más lentamente, permitiéndonos esquivar balas y chulerías parecidas a lo *Matrix*.
La película se estrena en marzo del año próximo en los Estados Unidos, así que es de esperar que para entonces el juego esté más o menos listo.



La única captura aparecida del juego es ésta en que vemos a Daredevil saltando con algo en la mano... ¿es un bastón o un porro?

Adaptación... ¿fiel?

El film *Daredevil* (que ha dirigido y guionizado el semidesconocido Mark Steven Johnson), visto su primer trailer, no parece que sea demasiado fiel a los cómics originales... Ben Affleck más o menos se ajusta a Matt Murdock, pero el Ben Urich de Joe Pantoliano se parece a... Joe Pantoliano, la Elektra de Jennifer Garner es ¡rubia! y el Kingpin de Michael Clarke Duncan es ¡¡negro!! Eso por no hablar de los trajecitos de cuero a lo *dominatrix* que se gastan todos los protagonistas principales... ¿será el director infiel al aspecto para ser fiel a la letra o es que ha pasado directamente de todo?



Verde, que te quiero verde

The Hulk

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Universal Interactive**
Editor **Universal Interactive**
Distribuidor **Vivendi-Universal**
Lanzamiento **Verano 2003**

El coloso esmeralda tendrá una adaptación videojueguil de la película que le está dedicando el aclamado director de *Tigre y Dragón*, Ang Lee (gracias a Dios no es una traslación de la añeja serie televisiva, porque un Hulk que se limita a reventar puertas, doblar barras de hierro y desteñirse a marchas forzadas no es lo más divertido del mundo), a manos de la división interactiva de Vivendi-Universal.

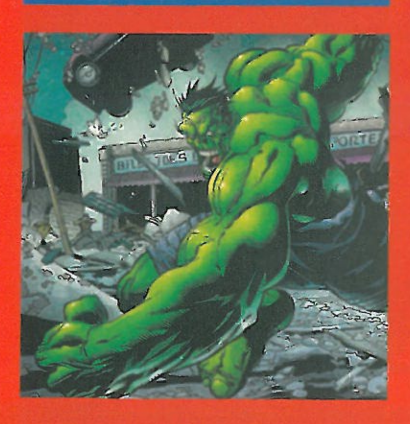
Todo lo relacionado con el susodicho film se esté llevando con un secretismo casi radical, aspecto que también afecta al correspondiente juego, por lo que no existe prácticamente ningún tipo de información sobre el mismo. Lo único que se sabe es que el título, aunque se basará en el argumento de la película (a diferencia de la versión para GBA, que estará basada en los cómics), seguirá una línea argumental un pelín diferente que permitirá alargar bastante más la experiencia jugable.

The Hulk será lanzado, a no ser que se produzcan retrasos, al mismo tiempo que la película (es decir, durante el verano del 2003)... así que esperamos que mientras tanto se vayan desvelando algunas incógnitas de tan jugoso proyecto.





Aún se desconoce el aspecto de Hulk en el filme: ¿habrán inventado algunos músculos inexistentes como en estos dibujos?







De mayor quiero ser murciélago

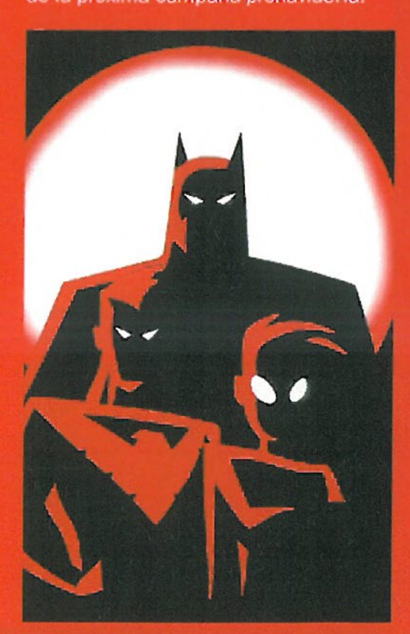
Batman 2

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Ubi Soft Montreal**
Editor **Ubi Soft**
Distribuidor **Ubi Soft**
Lanzamiento **Otoño 2003**

Recientemente Ubi Soft ha anunciado que, visto el éxito del *Batman: Vengeance* que pudimos disfrutar hace poco más de un año en nuestra PS2 (en lo que tuvo mucho que ver su muy suculento precio de lanzamiento), el mismo equipo de desarrollo que lo realizó está llevando a cabo una secuela que lleva el título provisional de *Batman 2*.

Este nuevo juego va a estar basado en la segunda serie de animación dedicada al hombre murciélago (si no contamos esa interesante digresión que es *Batman Beyond*), *The New Batman Adventures*, con lo que además de al superhéroe protagonista es más que posible que podamos controlar en algunos momentos a algunos de sus amigos, gente como Nightwing (o cómo Dick Grayson, antiguo Robin, se convierte en un héroe independiente), el nuevo y jovenzuelo Robin o la ya menos sorprendente Batgirl.

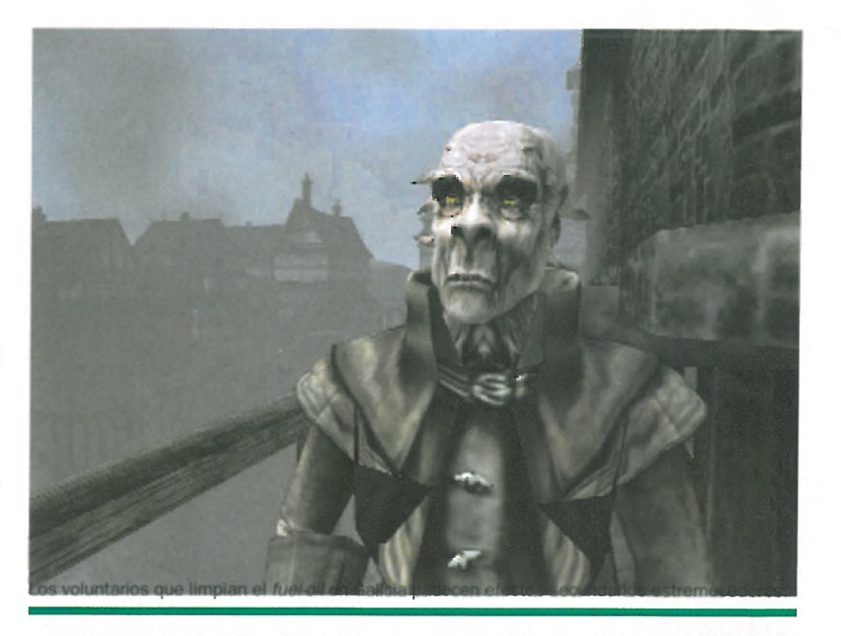
Aún falta prácticamente un año hasta que podamos ponerle las manos encima a este *Batman 2*, pero si sigue la línea de corrección y de ajustado precio de su predecesor, puede resultar una de las sorpresas más agradables de la próxima campaña prenavideña.



Dentro de ti hay un demonio

Primal

El Studio Cambridge de Sony está dando los últimos retoques a esta aventura gótica protagonizada por la futura rival de Lara Croft


Los voluntarios que limpian el *fuel-oil* en Galicia [illegible]

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Studio Cambridge**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Febrero**

Gracias a la excelente saga *MediEvil* de PS One, el Studio Cambridge ya demostró su preferencia por las aventuras góticas con ciertos toques de humor. Sin embargo, para el salto a la 128 bits de Sony han decidido abandonar al bueno de Sir Daniel Fortesque para embarcarse en un nuevo proyecto llamado *Primal*, que retoma buena parte de los aciertos de las aventuras de nuestro esqueleto favorito aunque con un tono algo más adulto.

Los puzzles que hay que ir resolviendo son muy originales, ya que no se basan sólo en encontrar llaves

Los protagonistas del juego son sin duda uno de sus grandes aciertos. Por un lado encontramos a la joven Jen, que investigando la desaparición de su novio se encuentra con la gárgola Scree, una criatura que será su guía y que le ayudará a sacar partido de sus poderes ocultos, relacionados con un misterioso tatuaje de su espalda. Ya que está buscando al perdido de su novio, Jen también aprovechará para salvar de paso a los cuatro reinos de un mundo situado entre la dimensión de los vivos y la de los muertos, ya que está a punto de romperse el tradicional equilibrio entre el Caos y el Orden.

Para ir abriéndose camino a través de estos cuatro reinos deberemos ir cambiando entre ambos personajes para sacar partido de sus habilidades ya que, por ejemplo, Scree puede pasearse

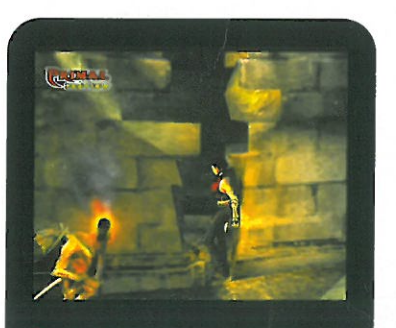

Aquí tenemos a la protagonista pensando porque le ha tocado una gárgola como compañero estando Solid Snake disponible.






Una vez transformada Jen dispone de poderes, aunque nada comparado al susto que se llevan los enemigos al verla.




La combinación entre las habilidades de los dos protagonistas para ir superando retos a veces es simplemente cuestión... de tamaño. En una de las primeras fases Scree no podrá abrir una puerta porque está cerrada por dentro y la solución será simplemente que Jen dé un rodeo y pase por una grieta. Y es que a veces más vale maña que fuerza.


Los habitantes [illegible] mundo de Primal destacan [illegible] inte[illegible]



Scree dice...

Para que el nivel de desesperación ante algunos puzzles no alcance límites insospechados, contaremos con la ayuda de nuestra fiel gárgola Scree. Es posible consultarle en todo momento qué debemos hacer a continuación e incluso, algunas veces, nos dará pistas interesantes. Además, las conversaciones de la gárgola y Jen no tienen desperdicio, y su sentido del humor le quita algo de dramatismo a la historia. Ahí está, sin ir más lejos, la manía de la chica de llamar a la gárgola por el cariñoso apodo Rocky... más que nada por el material del que suelen estar hechas estas criaturas.





entre algunas criaturas sin que le ataquen (de algo le tenía que servir ser más feo que el ídem de los Calatrava) o trepar por paredes cual Spider-Man, y Jen no sabe nadar pero puede luchar contra algunos enemigos para despejar el camino. De esta manera los numerosos puzzles que hay que ir resolviendo son muy originales, ya que no se basan únicamente en encontrar una llave y llevarla a la siguiente puerta para continuar avanzando.

Aunque, como ya hemos dicho, la ambientación de *Primal* es en general bastante gótica, no se puede decir que el diseño de los diferentes escenarios sea repetitivo. Los desarrolladores han aprovechado que existen cuatro reinos para dotar a cada uno de una personalidad diferente, desde la civilización acuática de Aquis hasta el espectacular y calentito reino de Volca. Además, también existe una gran variedad de criaturas que pueblan cada uno de los mundos, por lo que el desarrollo de la aventura nunca llega a hacerse monótono.

Existe una gran variedad de criaturas que pueblan cada mundo y el desarrollo no se hace monótono

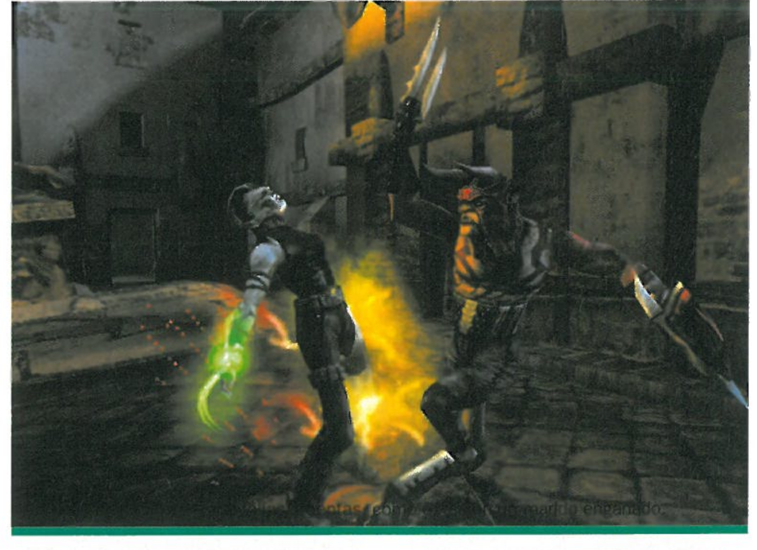
Si bien en la versión preliminar que hemos podido probar todavía debían pulirse muchos detalles (principalmente algunos problemas graves de clipping), no cabe duda que *Primal* va a ser una de las aventuras más importantes del próximo año. Y es que Jen le va a poner las cosas muy difíciles a nuestra amada Lady Croft...





Inteligente mecánica de juego

¿Por qué han jubilado a Sir Daniel Fortesque?





Las transformaciones de la heroína en bestia son espectaculares y no falta ningún detalle, hasta tiene tiempo de pasar por la peluquería.

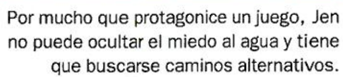






Jen puede aprovechar sus poderes para transformarse en diferentes versiones demoníacas de sí misma. En el nivel de Aquis, por ejemplo Scree la engañará para que se convierta en una criatura que es capaz de bucear cual pez bajo al agua (siempre que el agua no esté contaminada por el *fuel-oil* de algún petrolero hundido, claro).





Por mucho que protagonice un juego, Jen no puede ocultar el miedo al agua y tiene que buscarse caminos alternativos.



Seré tu amante bandido, bandido

Sly Raccoon

A la chita callando, Sucker Punch (autores del magnífico *Rocket* para Nintendo 64) ha realizado para Sony uno de los plataformas más interesantes del catálogo de PS2

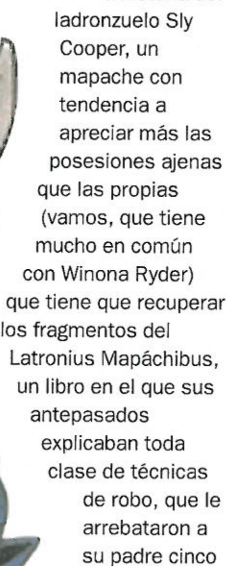


Plataforma **PS2**
Desarrollador **Sucker Punch**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Finales enero**

En el pasado E3, Sony presentó un plataformas que pasó un pelín desapercibido al lado de juegos más espectaculares, y que ahora puede quedar un poco eclipsado al tener que compararse con ejemplos del género con (aparentemente) mucha más envergadura como *Ratchet and Clank* o *Haven: Call of the King*.

No obstante la Redacción de *PlanetStation*, en una dura labor de justicia videojueguil (si es que somos la generosidad en persona), ha probado este título y puede afirmar, sin temor a dudas, que *Sly Raccoon* tiene los mimbres adecuados para situarse cómodamente entre los mejores plataformas para la bestia negra de Sony.

Este título de Sucker Punch nos cuenta la historia del ladronzuelo Sly Cooper, un mapache con tendencia a apreciar más las posesiones ajenas que las propias (vamos, que tiene mucho en común con Winona Ryder) que tiene que recuperar los fragmentos del Latronius Mapáchibus, un libro en el que sus antepasados explicaban toda clase de técnicas de robo, que le arrebataron a su padre cinco despiadados criminales. Para ello tendremos que dar la vuelta al mundo desde la base parisina de Sly,







El bastón de Sly tiene múltiples usos, como hacerle la raya enmedio al enemigo más cercano.



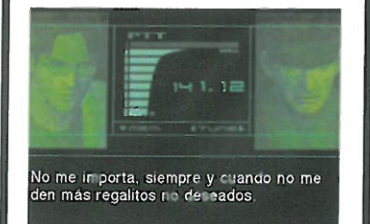
Este título nos llevará a lugares tan exóticos como las casposas cercanías de los estudios donde se rueda *Noche de Fiesta*.





Códec, dígame

La inspiración de los desarrolladores en *MGS 2* no se deja ver sólo en las capacidades sigilosas del protagonista, sino también en detalles como la parodia del códec del juego de Kojima: por él hablarán Sly y Bentley como lo hacían Snake y Otacon... ¡incluso podremos mover sus cabezas de forma muy parecida!





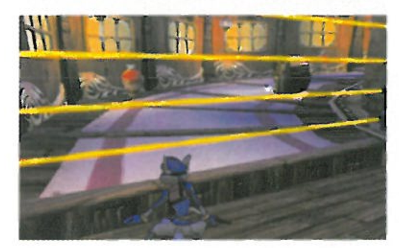


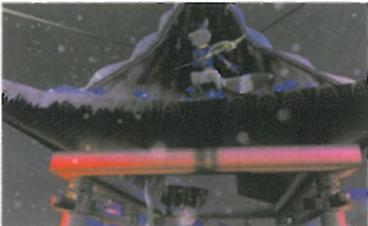
SLY COOPER
El antihéroe de *Sly Raccoon* es todo un experto en el arte del hurto debido a que su familia, durante generaciones, se ha dedicado a robar (pero siempre a criminales, nunca a inocentes). Cuando era un niño, los malos malosos mataron a su padre y robaron el libro familiar, el Latronius Mapáchibus, rompiéndolo en pedazos. Sly intentará recuperarlo.















yendo a parar a los cinco países distintos donde cada uno de los malhechores vive 'atrincherado' junto a su parte del texto robado.

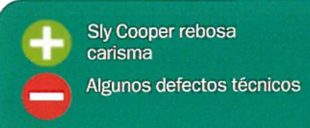
Atrapa a un ladrón

Sin duda, lo mejor de *Sly Raccoon* es que, mientras jugamos, tendremos toda la impresión de tener puesto un programa tipo *Club Megatrix* o *TPH Club* y estar viendo una de esas series de dibujos animados con animalitos hablando como personas (y no, ahí no entra *Gran Hermano*). Todo rezuma un delicioso aroma a *cartoon* clásico: el fabuloso diseño de personajes, un brillante diseño de escenarios lleno de colorido, unas magníficas animaciones realizadas con modelados *cel shading*, unas secuencias de vídeo de auténtica antología (genial el detalle de titular cada fase con un "Sly Cooper in...")... y, como no podía ser de otra forma en un juego de Sony, un magnífico doblaje al castellano que agradecerán los más pequeños de la casa.

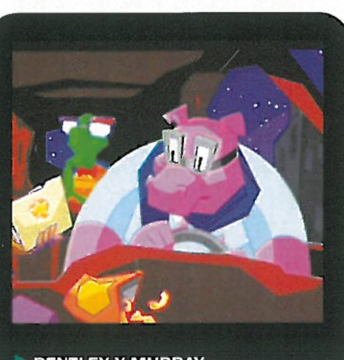
Y es que *Sly Raccoon* es un juego que se merece toda la atención del mundo, ya que además de todo lo que hemos mencionado está impregnado de un divertido sentido del humor, por no hablar de esos minijuegos que lo pueblan para hacer menos repetitiva su

Todo rezuma un deliciosa aroma a *cartoon* clásico: el diseño de personajes, el de escenarios...

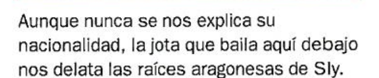
mecánica plataformera (increíble la fase de conducción, que técnicamente no tiene nada que envidiar a algunos juegos del género automovilístico)... Vamos, que si se corrigen algunos de los defectos técnicos que pueblan la versión previa que hemos disfrutado en la Redacción, podemos estar ante una de las sorpresas más agradables de entre los estrenos postnavideños para PS2.



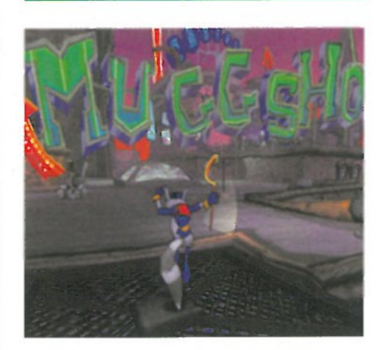
CARMELITA M. FOX
Esta bella zorrita (en el buen sentido de la palabra, malpensados) es una inspectora de Policía dedicada en cuerpo y alma a atrapar a Sly Cooper. Entre ambos hay una tensión sexual bastante evidente, pero ella sólo piensa en atrapar al mapache ladrón. Suele, además, apropiarse de los méritos de Sly en la derrota de peligrosos malhechores.



BENTLEY Y MURRAY
Los dos ayudantes de Sly le conocieron en el orfanato donde los tres se criaron. Bentley es una tortuga experta en todo tipo de electrónica e informática, además de ser un maestro descifrando códigos. Murray es el hipopótamo que conduce la furgoneta del equipo: también se encarga de molestar y meterse en líos.



Aunque nunca se nos explica su nacionalidad, la jota que baila aquí debajo nos delata las raíces aragonesas de Sly.





¿Estamparse contra el suelo de un salto o dejarse cortar a lonchas por unas hélices? Ah, las decisiones del héroe...



Vuelve el juego más mono

Ape Escape 2

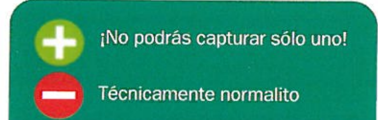
La segunda parte de aquel original juego que nos proponía cazar monos a través del tiempo aspira al podium de los mejores plataformas en PS2

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Sony**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Finales Enero**

Hace ya un par de años Sony nos sorprendió con un original plataformas llamado *Ape Escape* que nos proponía cazar monos en diferentes épocas históricas. Bajo esta sencilla premisa se escondía uno de los juegos más divertidos de PSX, que ahora vuelve con una segunda parte dispuesta a reeditar el éxito de un título que llegó a vender 1.400.000 copias en todo el mundo. La mecánica del juego sigue siendo más o menos la misma, sólo que esta vez contamos con un nuevo protagonista llamado Hikaru. El chico es un poco despistado y, cuando el entrañable profesor le encarga enviar una partida de pantalones a la reserva de monos, se equivoca y le hace llegar también unos cascos que proporcionan inteligencia a los simios. Por supuesto, el malvado mono albino Specter saca partido de su casco y una vez más vuelve a urdir un plan para que su raza domine el mundo (parece que lo de poner a Bush de presidente de Estados Unidos es sólo el principio).

Nuestra misión será capturar, gracias a nuestra inseparable red, a los monos repartidos por los 20 escenarios del juego (esta vez no habrá viajes en el tiempo) antes de que el bueno del profesor regrese de su viaje y se dé cuenta del desastre. Para ello contaremos con los ya clásicos Artilugios Pillamonos, con nuevas e interesantes novedades como el Bananarán y su aroma a plátano que atrae a los primates. Por lo demás, este *Ape Escape 2* mantiene toda la diversión de su predecesor y, aunque técnicamente no es ninguna maravilla, es un plataformas más que recomendable.

Nuestra misión será capturar, gracias a nuestra red, a los monos repartidos por los 20 escenarios


+ ¡No podrás capturar sólo uno!
− Técnicamente normalito



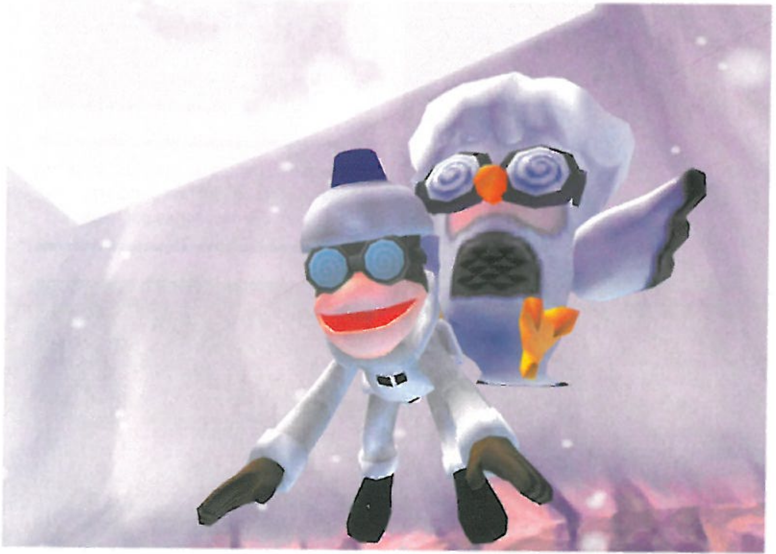


¿Tienes suelto?

A lo largo de la aventura iremos recogiendo una serie de monedas que, una vez superada cada fase, nos servirán para ir comprando interesantes extras en la Máquina de Artilugios. Introduciendo diez monedas, conseguiremos cosas tan interesantes como músicas del juego, cómics, fábulas simiescas o algunos minijuegos que, igual que en la primera parte, son bastante surrealistas y divertidos.






Los monos del juego son muy sociables. Aquí vemos a uno de copas con un búho.







Podemos consultar toda la información sobre los monos que vayamos capturando gracias a la Monkepaedia, una curiosa enciclopedia que guarda todas características de los simios que hemos conseguido que vuelvan al redil. Cada uno tiene una serie de atributos que lo hacen único en su especie.





Bailando con lobas

Space Channel 5 part 2

Después de lucir palmito en Dreamcast y en los 128 bits de Sony, el torbellino de pelo rosa Ulala regresa con una secuela sólo apta para incondicionales de la reportera

Plataforma **PS2**
Desarrollador **UGA**
Editor **Sega**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Mediados Febrero**

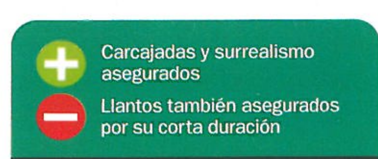
De qué estamos hablando si os decimos que su protagonista es una *glamourosa* chica de cabellos rosados que viste modelitos tipo Agatha Ruiz de la Prada, hay colores pastel por todas partes, y de fondo suena música psicodélica? En el mundo publicitario eso sería un anuncio de compresas, pero si os decimos que hablamos de un videojuego, hay que pensar irremediablemente en *Space Channel 5*. La segunda parte de uno de los títulos más divertidamente extraños que se han visto en una consola (junto quizá con la saga *PaRappa the Rapper*) llega a PlayStation 2 con más música, más niveles y novedades más bien... justitas.

Y es que poco se puede innovar en un juego con una mecánica tan simple como *Space Channel 5 Part 2.* Vestidos con los trapitos *fashion* de Ulala, deberemos acompañar a esta reportera espacial para acabar, a golpe de cadera bailonga, con una oscura amenaza que se cierne sobre el Universo. Como en la primera parte, el procedimiento a seguir es 'copiar' los movimientos de baile de los enemigos, en lo que podría denominarse una versión videojueguil del clásico *Simón*.

Ahora tendremos que combinar además de las pulsaciones simples de las cuatro direcciones y los botones de disparo ("Chu!") y rescate ("Hey!"), pulsaciones más prolongadas en las coreografías. Asimismo, en determinados momentos no sólo bailaremos con Ulala y su tropa, sino que habrá que cantar o tocar diversos instrumentos como guitarras o pianos flotantes.

Habrá que cantar o tocar diversos instrumentos como guitarras o pianos flotantes

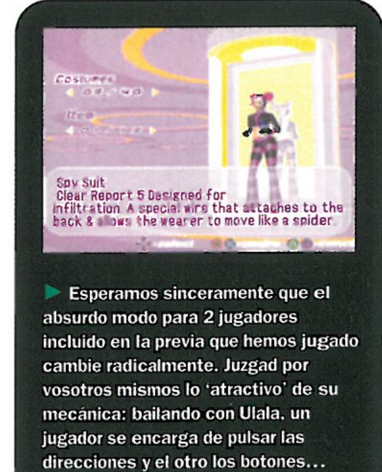
Es de agradecer que el nivel de dificultad no haya aumentado estratosféricamente como ocurre con otras segundas partes. Algo bastante temerario por parte de los desarrolladores, teniendo en cuenta el bajo valor de *replay* que tiene debido a sus limitadísimos modos de juego y que, si algo no cambia en la versión PAL, se puede terminar en una sola tarde.



+ Carcajadas y surrealismo asegurados
− Llantos también asegurados por su corta duración







Esperamos sinceramente que el absurdo modo para 2 jugadores incluido en la previa que hemos jugado cambie radicalmente. Juzgad por vosotros mismos lo 'atractivo' de su mecánica: bailando con Ulala, un jugador se encarga de pulsar las direcciones y el otro los botones...

Space Channel da en el blanco

Al igual que en la primera parte, *Space Channel 5 Part 2* cuenta con la presencia de un invitado de lujo en su reparto: Space Michael, el *alter ego* espacial del cantante a una nariz despegado. En esta ocasión el cantante tendrá un mayor protagonismo, ya que podremos controlarle directamente para que cante y ejecute sus desmayantes movimientos pélvicos durante varios niveles.

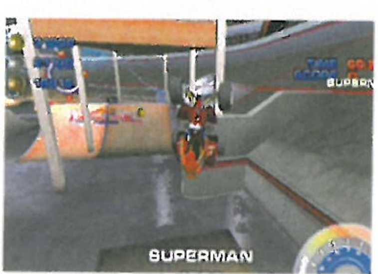














Cuatro ruedas tiene mi moto

ATV 2: Quad Power Racing

Los *quads*, esas motos de cuatro ruedas ideales para rodar sobre arena (si no está llena de fuel), tienen varias sagas virtuales. Acclaim nos trae la segunda parte de la suya

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Climax**
Editor **Acclaim**
Distribuidor **Acclaim**
Lanzamiento **Febrero 2003**

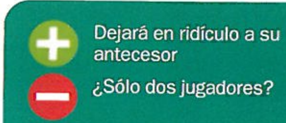
Este *ATV 2* añadirá suculentas posibilidades a su viejo antecesor, que vio la luz en el año 2000 para PSX. Entre éstas, destaca el poder realizar 'trucos aéreos' a lo *Tony Hawk's* durante los múltiples saltos que podemos realizar en los circuitos, además de la posibilidad de realizar maniobras más propias de las motos con nombres tan americanos (por aquello de que parecen marcas de cereales) como los *wheelies* (levantar las ruedas de delante), los *stoppies* (frenar levantando las ruedas traseras) o los *bycycles* (ponerse sobre dos ruedas laterales). Por si os parece poco, también tendremos la posibilidad de tirar a nuestros rivales de sus motos a patada limpia si cometen la osadía de querer adelantarnos.

Podremos tirar a nuestros rivales a patada limpia si cometen la osadía de adelantarnos

A estos cambios a nivel jugable se añade un acabado técnico notable, en el que destacará el modelado de los vehículos y, sobre todo, los efectos de luz y partículas, muy espectaculares y más abundantes que las lágrimas de Vega cuando sabe que la enfocan las cámaras de *Operación Triunfo*. Es una lástima que la versión para PS2 tan sólo vaya a tener opción para dos jugadores simultáneos, porque poder disfrutar a cuatro bandas como ocurrirá en X-Box habría sido una auténtica gozada.



Aquí tenemos un quad en su medio natural. Lo que uno se pregunta es como consiguen saltar estos aparatitos corriendo en arena...



Dejará en ridículo a su antecesor

¿Sólo dos jugadores?





Opciones a granel

ATV 2: Quad Power Racing incluye dos modos sorprendentes: Freestyle y Desafío. En ellos la velocidad pasa a un segundo plano, y lo verdaderamente importante son las acrobacias que se deben realizar. Sin duda, es el modo Desafío el que brilla especialmente, porque se basa en atravesar rampas, puentes y obstáculos de todo tipo con una precisión cercana al trial. Es en dicho modo donde el jugador debe olvidarse de pisar el acelerador y demostrar una habilidad con el manillar superior a la del propio Jordi Tarrés.





PLANETSTATION Y VIVENDI UNIVERSAL SORTEAMOS...

20 PACKS EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO

Sorteamos 20 packs formados por una copia del mágico *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo* de Vivendi Universal y una camiseta exclusiva. Si quieres ser el afortunado poseedor de uno de ellos, sólo tienes que responder a la siguiente pregunta:

¿CUÁL ES EL APODO POR EL QUE SE CONOCE A ARAGORN, HEREDERO AL TRONO DE GONDOR?

A. **CARLOS JESÚS**
B. **TRANCOS**
C. **ROCCO SIFFREDI**
D. **TRONKO**

¿CUÁL ES EL APODO POR EL QUE SE CONOCE A ARAGORN, HEREDERO AL TRONO DE GONDOR?

A **CARLOS JESÚS** B **TRANCOS**
C **ROCCO SIFFREDI** D **TRONKO**

NOMBRE ____ FECHA DE NACIMIENTO ____

DIRECCIÓN ____

LOCALIDAD ____

TELÉFONO ____ C.P. ____

E-MAIL ____

BASES DEL CONCURSO
Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 9 de febrero de 2003 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 51 de *PlanetStation*.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO* (PLANET 49) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

VIVENDI UNIVERSAL games



¡Que se encargue el bufón!

Jinx

Sony se resiste a dejar morir su vieja consola, por eso ha producido un juego con calidad suficiente para agradar a todos los que no hayan dado el salto a los 128 bits



Aquí tenemos a Jinx solucionando los problemas a cañonazos... jolines con el bufón.

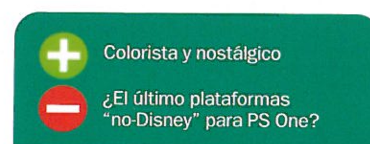
Plataforma **PS One**
Desarrollador **Hammerhead**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Enero**

Jinx es el nombre del juego y de su protagonista, un osado, valiente y decidido... bufón (los héroes ya no son lo que eran) que, por esas casualidades que tiene la vida, se ha convertido en el único que puede salvar el reino de Ploog de las fuerzas del mal.

La 'sencillez' que impregna el juego demuestra que está dirigido a los más pequeños de la casa

Pero no os preocupéis por tan poco original punto de partida, porque queda totalmente superado gracias a la magia y al colorido de las distintas fases que *Jinx* nos va ofreciendo, y que inevitablemente nos recuerdan a viejos clásicos plataformeros de PSX. Y es que nuestro héroe se meterá en todo tipo de situaciones: fases a lo *Mario* o *Crash Bandicoot*, otras más explorativas con reminiscencias de la saga *Spyro*, e incluso secciones con puzzles que parecen directamente inspirados en juegos más complejos como *Soul Reaver* o *Ico*.

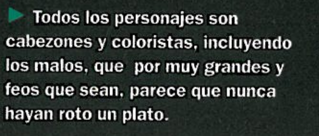
La versión de este juego que ha llegado a nuestra Redacción aún es muy temprana, pero ya se empieza a intuir la 'sencillez' que impregna todo el juego y que hace que resulte evidente que está directamente dirigido a los más pequeños de la casa... o a todos aquellos que quieran disfrutar recordando aquellos juegos de plataformas que antaño hicieran las delicias de todos.



Colorista y nostálgico

¿El último plataformas "no-Disney" para PS One?

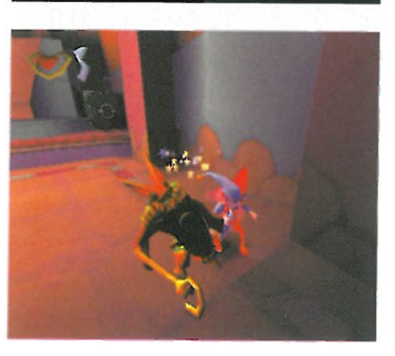




Todos los personajes son cabezones y coloristas, incluyendo los malos, que por muy grandes y feos que sean, parece que nunca hayan roto un plato.

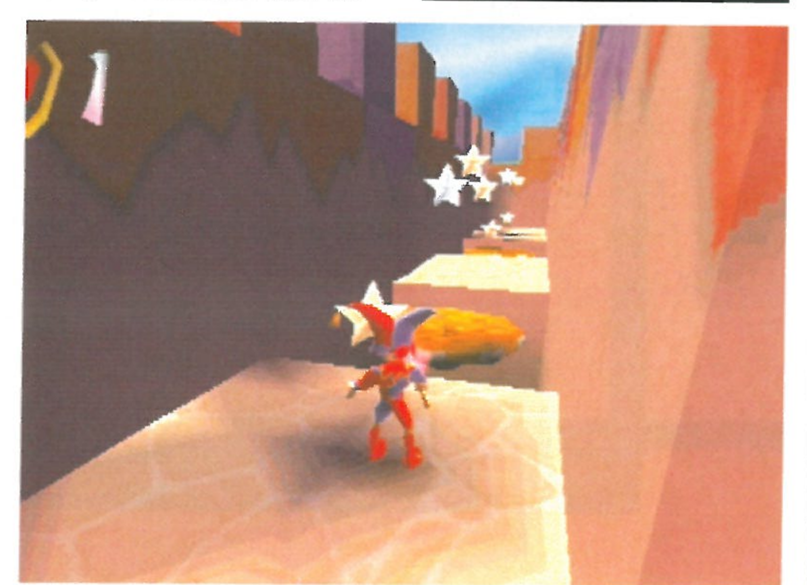


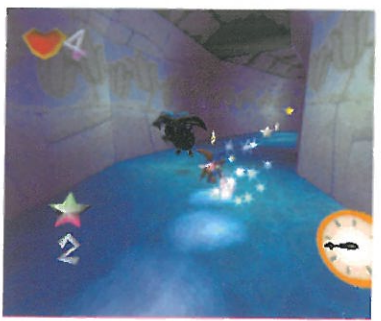






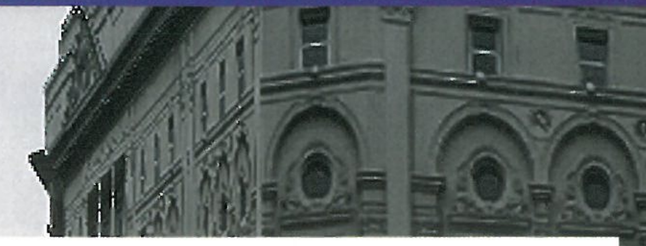
Cada fase del juego tendrá una ambientación diferente, con lo que el pobre Jinx deberá visitar lugares tan dispares como mundos arenosos o subacuáticos.











20 JUEGOS THE GETAWAY

Sorteamos 20 copias del *tarantiniano The Getaway* de Sony. ¿Quieres ser el afortunado poseedor de una de ellas? Pues sólo tienes que responder a esta pregunta:

¿CÓMO SE LLAMA EL MAFIOSO QUE RAPTA AL HIJO DE MARK HAMMOND?



A. **CRISPÍN KLANDER**
B. **ROBUSTONIANO JOHNSON'S**
C. **CALVO CA**ÓN**
D. **CHARLIE JOLSON**

¿CÓMO SE LLAMA EL MAFIOSO QUE RAPTA AL HIJO DE MARK HAMMOND?

A **CRÍSPIN KLANDER** B **ROBUSTONIANO JOHNSON'S**
C **CALVO CA**ÓN** D **CHARLIE JOLSON**

NOMBRE ______ FECHA DE NACIMIENTO ______
DIRECCIÓN ______
LOCALIDAD ______
TELÉFONO ______ C.P. ______
E-MAIL ______

BASES DEL CONCURSO
Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 9 de febrero de 2003 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 51 de *PlanetStation*.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *THE GETAWAY* (PLANET 49) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

PlayStation2





No sin mi hijo

The Getaway

Tras una larga espera, estas Navidades podremos disfrutar por fin del gran rival de *GTA: Vice City*, un juego no recomendado para los amantes de la Ley y el Orden

Plataforma **PS2**
Género **Aventura**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Team Soho**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**

Adoptar el papel de un mafioso, asesino a sueldo o similar está cada vez más de moda en el mundo de los videojuegos. Ilustres ejemplos como *Grand Theft Auto 3*, *State of Emergency* o *Hitman 2* han aparecido últimamente cosechando un gran éxito y quizás por ello Sony Europa ha convertido a un juego de este estilo como *The Getaway* en su gran esperanza para estas Navidades. Lo que en un principio parecía un juego más centrado en la conducción (más que nada porque las primeras imágenes distribuidas hace dos años sólo enseñaban coches) ha ido poco a poco convirtiéndose en una genuina historia de mafiosos en la que empezaremos encarnando a Mak Hammond, un antiguo gángster que ve como los sicarios del capo Charlie Jolson asesinan a su mujer y secuestran a su hijo Alex. Hammond deberá ir cumpliendo los trabajitos que le encarga Charlie si quiere ver a su retoño con vida, y precisamente nuestra labor será ayudarle a robar estatuillas repletas de droga o llevar un cadáver. Más adelante podremos controlar a Frank Carter, un expolicía que también se la tiene jurada a Jolson.

Uno de los nuestros

En ambas historias tendremos la sensación de estar metidos de lleno en una película al más puro estilo Tarantino, con todo tipo de insultos y tacos (que podremos disfrutar en castellano gracias a un doblaje de auténtico lujo), sangre y persecuciones a toda pastilla. Además, todo esto ha sido envuelto en una parte técnica impresionante. Desde las increíbles expresiones faciales de los persona-

Todo ha sido cuidado hasta el último detalle explotando las capacidades de la PS2

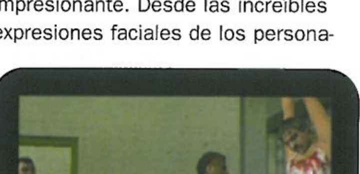

Los repartos que debe hacer Hammond no son precisamente de comida a domicilio.










Lo cierto es que no estamos precisamente ante un juego para todos los públicos. A la gran gama de insultos e improperios (que no reproduciremos aquí para no herir la sensibilidad de nuestros lectores) hay que sumar escenas de violencia muy explícita, como la tortura a ritmo de música que veis aquí.


Las manchas en la ropa nos muestran que estamos heridos... y que necesitamos una tintorería.





Unas veces a pie y otras conduciendo

A lo largo de la aventura iremos combinando las misiones que debemos realizar en algunos vehículos con las que hay que superar a pie. Entre las primeras encontramos las típicas persecuciones, la localización de objetivos o las gratificantes tareas de echar coches de la carretera. Las misiones a pie, por su parte, van desde la infiltración sin disparar ni un solo tiro hasta el incendio de un restaurante, pero la que nos ha robado el corazón es la que nos obliga a sobrevivir en medio de un tiroteo entre una banda china y una jamaicana.





jes, hasta la reproducción de la ciudad de Londres donde acontece la acción, pasando por la cantidad de coches diferentes que componen el tráfico real de la ciudad... todo ha sido cuidado hasta el último detalle explotando las capacidades de la PS2 como pocos títulos lo habían conseguido hasta ahora.

Por desgracia la elección de la cámara no es siempre la más correcta, y muchas veces nos dejará vendidos cuando estemos explorando algunas zonas a pie. Es una pena que Team Soho no haya optado por incluir una cámara libre que el jugador pueda manejar a su antojo, porque este sistema es sin duda el más indicado para los momentos de infiltración del juego. Pero el mayor problema al que deberá enfrentarse *The Getaway* es a las inevitables comparaciones con *GTA: Vice City* y *Metal Gear Solid 2*. Del primero toma la ambientación mafiosa y detalles como la posibilidad de robar coches impunemente, y del segundo esos toques sigilosos que Snake ha hecho populares.

Es cierto que el juego intenta aportar ciertas novedades a su mecánica para compensar sus deudas, pero no acaban de cuajar. Ahí esta, por ejemplo, la ausencia de indicaciones en pantalla en las fases de conducción (el camino que debemos seguir lo van marcando los intermitentes) o la necesidad de dejar al personaje apoyado en una pared para que recupere energía (con lo que nos quedamos totalmente vendidos y nunca sabemos exactamente cuánta vida debemos recuperar).

Hammond deberá ir cumpliendo los trabajitos que le encarga el mafioso Charlie

Es una pena que estos detalles alejen algo al juego de la perfección absoluta, pero Sony Europa puede estar muy satisfecho de un gran título que nada tiene que envidiar a las producciones japonesas o americanas.



Apartado técnico de lujo
El doblaje al castellano
La recreación de Londres



La cámara
Muchas deudas con *GTA* y *Metal Gear Solid*

Ambientación	9	**9**
Gráficos	9	
Jugabilidad	8,5	
Duración	9	
Vidilla	9	



"Si fuera tan amable de apartarse podría matar a un par de mafiosos más. Gracias"



Como podéis comprobar, el protagonista no dudará en apuntar a cualquier parte con tal de liberar a su hijo.



Pocas veces podremos encontrar en un videojuego una ciudad recreada tan al detalle como Londres en *The Getaway*. El Soho, el Big Ben, Chinatown... todo el que haya estado alguna vez en la capital británica podrá reconocer sin ningún tipo de problemas los lugares más emblemáticos y hasta te dan ganas de pararte a echar unas fotos. Lo malo es que cuando te persigue la policía y la mafia no tienes demasiado tiempo para esas cosas.



La policía londinense, siempre tan educada: "Para cometer un asesinato, siga recto".

Un golpe ganador

Virtua Tennis 2

Sega revolucionó el mundo de los simuladores tenísticos con el genial *Virtua Tennis* y ahora su segunda parte mejora lo que parecía inmejorable en nuestra PS2

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Hitmaker**
Editor **Sega**
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**

No se puede decir que el tenis haya sido un deporte descuidado en Play 2. *Smash Court Tennis, Slam Tennis, Roland Garros 2002*... muchas han sido las compañías que han intentado adentrarse en este mundillo pero, aunque todos estos títulos tenían sus aspectos positivos, les seguía faltando algo (como *Pasapalabra* sin Silvia Jato, vamos). Y es que en un juego de este tipo, lo más importante es que el equilibrio entre la cantidad de golpes que se pueden ejecutar y la diversión sea el adecuado, lo cual es precisamente la mayor virtud de este *Virtua Tennis 2*.

No en vano estamos ante un juego que, en su edición para recreativas y en su posterior versión para Dreamcast, cosechó las mejores críticas que hasta entonces había tenido título de deportes alguno. Han tenido que pasar dos años para que por fin podamos paladear en el viejo continente esta joya de la mano de Acclaim, que se ha hecho finalmente con los derechos de distribución.

Con raquetas y a lo loco

Hablamos de joya con todo merecimiento, sobre todo, por lo estudiado de su jugabilidad. Prácticamente con dos botones y la cruceta digital es posible realizar todo tipo de golpes, dejadas o voleas. El gran secreto es que estamos ante un control simple pero que a la vez ofrece una gran profundidad tras unas cuantas partidas. Eso si sois capaces de jugar tan sólo unas partidas, porque este juego engancha más que un batido de Super Glue 3 con pegamento Imedio.

Estamos ante un control que ofrece una gran profundidad tras unas cuantas partidas

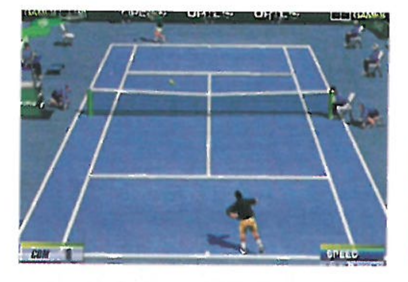
Sin embargo, de poco serviría todo







La inclusión de las 8 jugadoras en esta segunda parte de *Virtua Tennis* ha aportado una nueva manera de acercarse a los partidos. Con las tenistas ya no vale acomodarse en el fondo de la red para ir soltando raquetazos a diestro y siniestro. La menor potencia en el juego debe ser compensada con una mayor técnica.





Reina (y Rey) por un día

Si en el primer *Virtua Tennis* teníamos el honor, al acabar el modo Torneo, de enfrentarnos con el maestro King, en esta segunda parte la cosa se ha puesto aún más interesante. También podremos jugar contra él (si nos pasamos todo la competición sin perder ni un solo juego) y pasar a poder controlarle si le ganamos, pero además hace su aparición estelar Queen, nuestra contrincante al acabar el Torneo femenino. Una tenista con larga falda y raqueta de madera que nos ha conquistado (como los Ferrero Rocher).



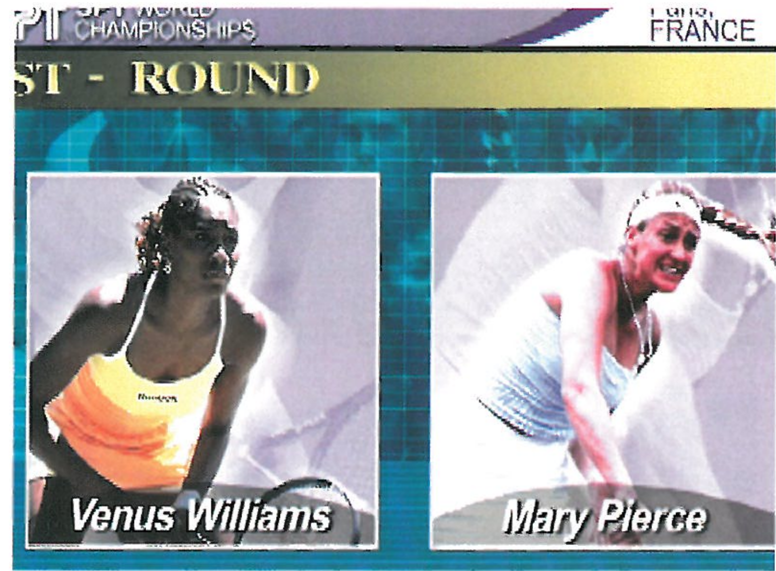




Aquí tenéis un momento que Kournikova no ha vivido nunca (ni falta que le hace).





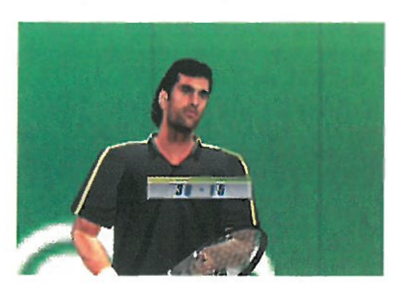


esto sin un apartado gráfico a la altura. Ahí *Virtua Tennis 2* también resulta espectacular, gracias a los 16 tenistas calcados a los reales, que además cuentan con un sinfín de animaciones suaves y realistas. El problema es que la conversión del juego de Dreamcast a la bestia negra de Sony no ha sido todo lo buena que cabría esperar. Por suerte sí está incluido el selector de 60 Hz, pero han aparecido algunos defectillos como por ejemplo los tremendos dientes de sierra de los polígonos, que pueden observarse sobre todo en los primeros planos de los jugadores y que deberían haber sido suavizados.

El otro gran problema al que debe hacer frente *Virtua Tennis 2* es el tiempo que ha pasado desde que fue lanzado por primera vez al mercado. El plantel de tenistas no está demasiado actualizado, pero los dos años trascurridos tampoco han servido para que se produzca ninguna novedad en el apartado de opciones, que sigue contando simplemente con los modos Torneo, Gira Mundial o Exhibición, en cuyos partidos seguimos sin poder disputar un partido entero (como mucho podremos jugar un set).

Los 16 tenistas calcados a los reales cuentan con un sinfín de animaciones suaves y realistas

Estos pequeños detalles no quitan, sin embargo, que estemos ante el mejor juego de tenis de todos los tiempos y, de paso, dejan la puerta abierta a Sega para que una posible tercera parte de la saga consiga ir un raquetazo más allá.



- ▲ Jugabilidad antológica
- ▲ Control perfecto
- ▲ Las animaciones
- ▼ Pocas opciones
- ▼ Los polígonos no están suavizados

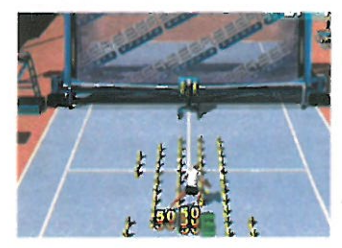
Ambientación	8,5
Gráficos	9,5
Jugabilidad	9,5
Duración	9
Vidilla	10
Nota	**9**



Una gira de pelotas

El modo más interesante (y largo) del juego es la Gira Mundial. En ella deberemos crear un tenista y una tenista y adentrarnos en una auténtica vuelta al mundo en 80 golpes. Lo primero será entrenarnos en pruebas tan surrealistas como la destrucción de un tanque o el zapateado sobre unas latas. Aunque parezca mentira, con estas surrealistas pruebas iremos mejorando las características del personaje con el objetivo de ir participando en los diferentes torneos que se van celebrando. Además de subir en el ranking, gracias a las victorias también conseguiremos ganar dinero que podremos invertir en nuevas raquetas, escenarios o incluso en compañeros para jugar partidos de dobles.







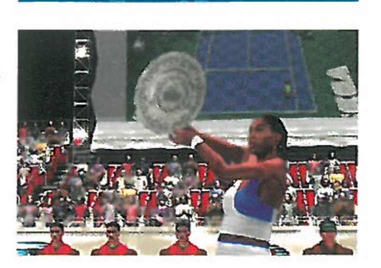
Un tenista, unos tanques y una zona de peligro. No, no es que este juego fomente el dopaje.





Aunque ya esté retirada en la vida real, Arantxa sigue dando mucha guerra gracias a *Virtua Tennis 2*.





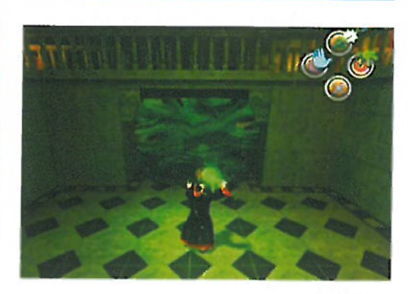






Harry debe afrontar situaciones tan peliagudas como limpiar de un hechizo la pared sobre la que acaba de estornudar.





¡Estoy Flipendo!

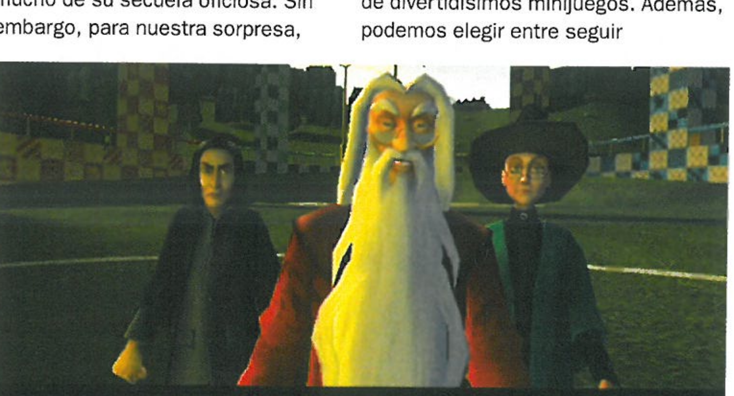
Harry Potter y la Cámara Secreta

Coincidiendo con el estreno del segundo film basado en las novelas de J. K. Rowling, nos llega un nuevo videojuego de la saga, el primero para PS2

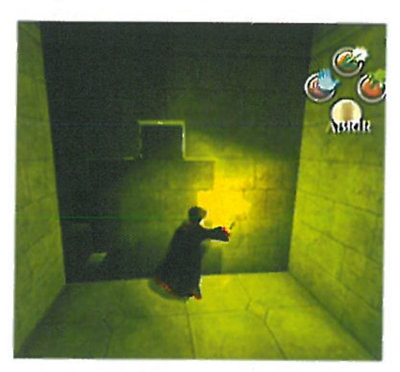
Plataforma **PS2**
Género **Aventura**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Eurocom/EA**
Editor **EA**
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**

La adaptación que el año pasado realizó Argonaut Games de *Harry Potter y la Piedra Filosofal* era, por ser mínimamente diplomáticos, más floja que el sentido del ridículo de los participantes en *El Diario de Patricia*... así que no esperábamos mucho de su secuela oficiosa. Sin embargo, para nuestra sorpresa, *Harry Potter y la Cámara Secreta* no sólo ha resultado ser una notable adaptación, sino además un juego divertido, correcto y lleno de buenos detalles.

Sin lugar a dudas el cambio más agradable que presenta este título es una jugabilidad totalmente renovada. La más bien aburrida mecánica de su antecesor para PS One se ha sustituido por otra mucho más dinámica y atractiva, que mezcla fases de exploración a lo *Tomb Raider* (con puzzles bastante inteligentes), momentos de movimiento sigiloso a lo *Metal Gear Solid* y una gran variedad de divertidísimos minijuegos. Además, podemos elegir entre seguir



¡Es un gran placer para mí entregarle la Copa de Quidditch a Gryffindor!

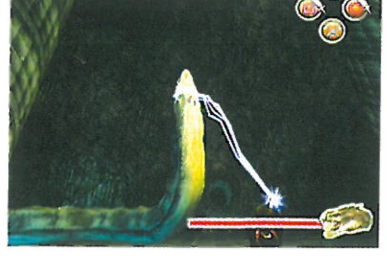




Igual que este título es mejor que su predecesor, el film *Harry Potter y la Cámara Secreta* es mejor que la anterior entrega de la serie: más aventuras, más diversión, una historia mucho más sólida y tétrica, y sobre todo unos Harry, Ron y Hermione mucho más trabajados (lástima del doblaje español de Ron, digno de *El Informal*).



El tipo de mon ruo que dejaría petr ficado a un fantasma...



Cuando eres mago ya no te conformas con cazar lagartijas, tus objetivos son un poquitín más... ejem... grandes.



...¡el brujo más poderoso del mundo!

Virtua Potter

Si en el juego basado en *Harry Potter y la Piedra Filosofal* la estrella era el *quidditch*, en esta segunda parte otro nuevo deporte ha entrado con fuerza: el duelo de hechizos. Los desarrolladores lo han planteado como un partido de tenis, con una barrera de energía por red, varitas por raquetas y hechizos por pelotas... sólo que, en lugar de ganar sets y partidos, hay que quitarle al oponente los nueve puntos con los que cuenta de salida (se le resta uno cada vez que una magia o su onda expansiva le alcanza). Además, para eliminar ciertos *final bosses* necesitaremos nuestra habilidad en este deporte.





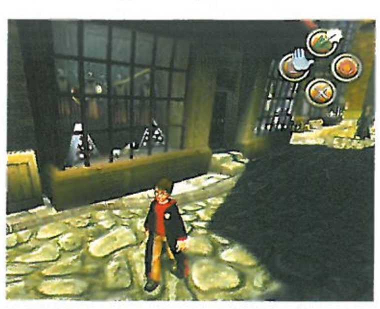
estrictamente la línea argumental del film, sin detenernos en nada más que pasarnos el juego, o aprovechar la libertad que se nos da tras cumplir las misiones obligatorias para explorar bien a fondo Hogwarts, descubriendo todos sus secretos y visitando lugares desconocidos como las mazmorras o los lavabos de las chicas (lástima que la única fémina que por allí pulula es el fantasma de Myrtle la Llorona).

Encontraremos unos personajes con más polígonos y unos escenarios más grandes y detallados

Graficus Renovadus

No obstante, estamos seguros de que lo que más llamará la atención de los jugones es el notable salto gráfico que se ha producido con el paso de la saga a los 128 bits. Gracias a ello encontraremos no sólo unos personajes con más polígonos y mejor modelado (eso sí, con un atractivo look *cartoon* que los aleja de los protagonistas del film), sino también unos escenarios mucho más grandes y llenos de detalles, por no hablar de unos magníficos efectos lumínicos que incluyen fulgurantes hechizos y notables sombras en tiempo real. Vamos, que sería impresionante si no fuera por ciertos problemas de cámara (que muchas veces nos deja vendidos a los enemigos), ese clipping que nos hace ver más el contenido de las paredes que las paredes en sí, y ciertas ralentizaciones que, si bien no molestan al jugar, le restan calidad final al título.

De todas formas, este *Harry Potter y la Cámara Secreta* tiene calidad suficiente como para hacer prevalecer sus virtudes por encima de sus defectos, así que no sólo puede resultar interesante para los fans de Potter (porque además, incluye detalles del libro original de J.K. Rowling ausentes en la película de Chris Columbus), sino que puede darles unas cuantas horas de diversión a los aficionados a las aventuras gráficas.





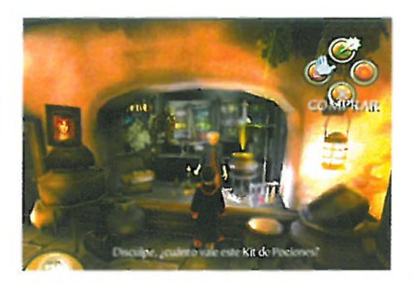
El carisma *potteriano*
Profundo y divertido
Gráficamente correcto...



...aunque con fallitos
La cámara molesta a veces
¡Demasiado corto!

Ambientación	9
Gráficos	8
Jugabilidad	8,5
Duración	7,5
Vidilla	8,5

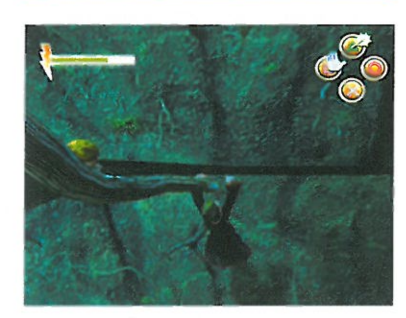




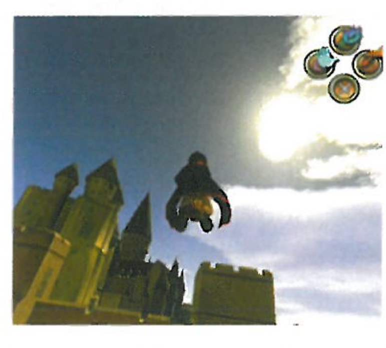
Cayéndose de las plataformas y salvándose de la muerte sólo por los dedos es como se gana uno la fama de estar siempre 'colgado'.



Algunas de las escenas más espectaculares de este juego se producen en los partidos de *quidditch*, el deporte oficial de los magos cuya visualización videojueguil se ha mejorado mucho con respecto a su predecesor. Sigue basándose en pasar aros energéticos para tomar velocidad, pero resulta mucho más trepidante y espectacular, con efectos a lo *Matrix*... impresionante, vamos.







Sí, es muy bonito eso de las escaleras móviles, pero como alguna vez a Harry se le vaya el pie... nos quedamos sin protagonista.





Es lo bueno de ser mago: ¿que no te gusta un tapiz? ¡Pues hechizo al canto y al suelo!

El ¿largo? camino a Mordor

Las Dos Torres

Todos los fans de Tolkien están de enhorabuena, porque EA nos lleva de la mano a la Tierra Media: un mundo lleno de elfos, *hobbits* y cuellos orcos que rebanar

Plataforma **PS2**
Género **Acción**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **EA**
Editor **EA**
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**

Seguro que ya sabéis que el juego nos permite controlar a Aragorn, Legolas o Gimli en distintos escenarios de las dos primeras películas de la trilogía. También os habréis enterado de que funciona de manera similar a *Dynasty Warriors*, pero encerrando a los personajes en decorados bastante más pequeños y con menos opciones. Pero lo que quizá no sabíais todavía era que el juego sólo cuenta con ¡doce misiones!... y algunas de ellas más cortas que la carrera musical de Juan Camus.

Para mitigar tan corta duración se ha exagerado el nivel de dificultad, de manera que incluso en los modos fáciles necesitaremos jugar varias veces para superar la avalancha de enemigos que se nos vendrá encima... y es que las batallas acaban convirtiéndose en un auténtico caos, a lo que ayuda mucho la cámara del juego, que permanece totalmente inmóvil.

Por el contrario, es a nivel técnico donde el juego tiene sus mayores virtudes, sobre todo porque todos esos enemigos, sus armas y alguna que otra flecha que caerá por allí, se mueven de forma fluida sin una sola ralentización. Pero sin duda, lo más espectacular son los diferentes decorados, copias realistas de los que aparecen en la película. Es una lástima que no se haya incorporado un modo para dos jugadores; porque sería de lo más divertido y, para qué engañarnos, alargaría la corta vida útil de este juego.

Los enemigos, sus armas y alguna que otra flecha que caerá por allí, se mueven sin ralentizaciones



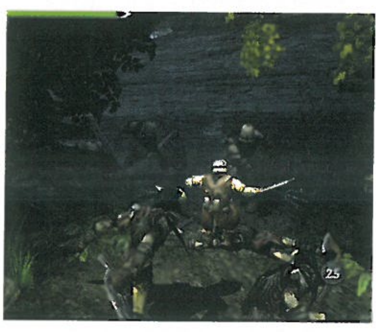
No amigos, Aragorn no está jugando con juegos artificiales, es que cuando sus flechas evolucionan brillan cual luciérnagas.



- Los extras desbloqueables
- La ambientación 'peliculera'
- Corto a más no poder

Ambientación	8,5
Gráficos	8
Jugabilidad	8,5
Duración	6
Vidilla	7,5
Total	**8**



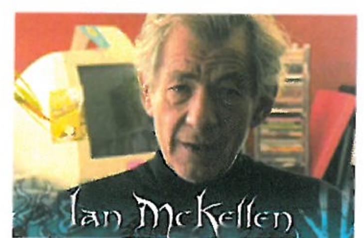


¡Atención! ¿Alguien distingue a nuestro personaje entre todo este caos? Pues os juramos que habíamos escogido a Gimli...

Esto sí son extras

No se puede negar que EA ha explotado al máximo la licencia oficial de la película: conforme vayamos avanzando, se irán desbloqueando diversos extras, como entrevistas con los diversos actores y el director, o fotografías de producción. Entre todas ellas destaca sin duda la entrevista a Ian McKellen (Gandalf para los aficionados a la trilogía), en la que asegura que los videojuegos se le dan fatal. Impagable.



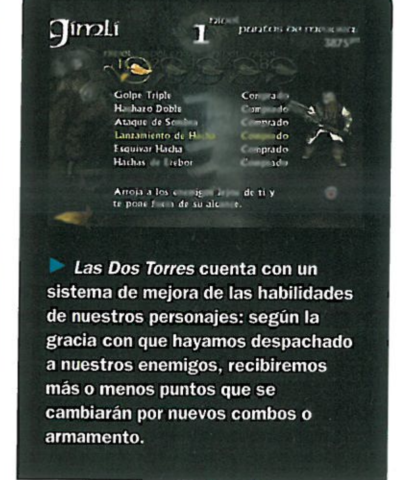




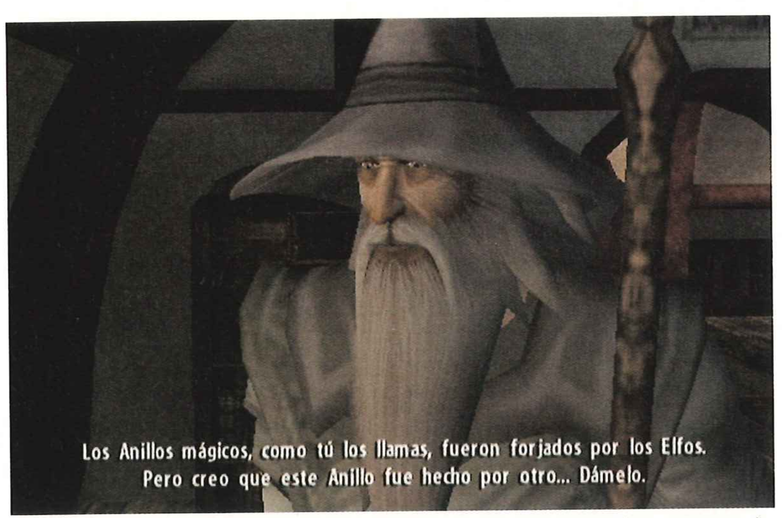
No hay nada como la ayuda de los elfos para afrontar las batallas. Unas flechecitas ¡y listo!







Las Dos Torres cuenta con un sistema de mejora de las habilidades de nuestros personajes: según la gracia con que hayamos despachado a nuestros enemigos, recibiremos más o menos puntos que se cambiarán por nuevos combos o armamento.



Este Gandalf no será el de Ian McKellen... ¡pero está visto que le gusta lo mismo sermonear!



Frodo y Sam se preparan para dejar Bolsón Cerrado. Pobres... no saben qué les espera...

¡De segundón nada!

La Comunidad del Anillo

Vivendi Universal ha hecho lo que prometió, un videojuego lo más fiel posible a la obra de Tolkien. La pregunta es: ¿está a la altura del título 'peliculero' de EA?

Plataforma **PS2**
Género **Aventura**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Surreal Software**
Editor **Vivendi Universal**
Distribuidor **Vivendi Universal**
Precio **59,95 euros**

Resulta curioso que, de dos versiones videojueguiles que se han hecho de *El Señor de los Anillos*, la novela que dio inicio a los juegos de rol, ninguna de ellas pertenezca a este género. Si *Las Dos Torres* de EA se decantaba por la acción pura y dura, Surreal Software nos ofrece una aventura donde la exploración abunda tanto como el combate. En *La Comunidad del Anillo* podemos manejar a Frodo, Gandalf y Aragorn y, con ellos, ir cumpliendo una serie de misiones que, sin dejar de ajustarse al libro, van de lo ridículo (vender Bolsón Cerrado a los Sacovilla-Bolsón cual agente inmobiliario de pacotilla) a lo obvio (llegar con el Anillo Único a Rivendel). Como no podía ser de otra manera, cada uno de los tres personajes tiene sus propias características: Frodo es capaz de saltar, Aragorn lanza mandobles que da gusto y Gandalf utilizará sus hechizos cada vez que sea necesario.

A diferencia de *Las Dos Torres*, aquí la exploración abunda tanto como el combate

El juego no es ninguna maravilla a nivel técnico y se echa en falta un mayor detalle en el modelado de los distintos personajes (los *hobbits* se diferencian de los humanos básicamente en que son más bajitos, tienen la cabeza más grande y una especie de plantillas en los pies que intenta ser pelo), pero hay que reconocerle que ofrece una libertad de acción muy superior a la de *Las Dos Torres*, un asombroso colorido y, lo que es mejor... una fidelidad absoluta al libro.

- **Tolkien con mayúsculas**
- **Mucha libertad de acción**
- **A veces te sientes perdido**

Ambientación	**8**	**8**
Gráficos	**7**	
Jugabilidad	**8,5**	
Duración	**8**	
Vidilla	**8**	

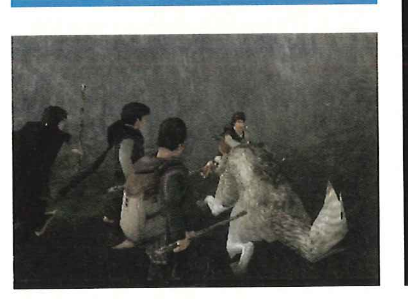
Tom, tú vales mucho

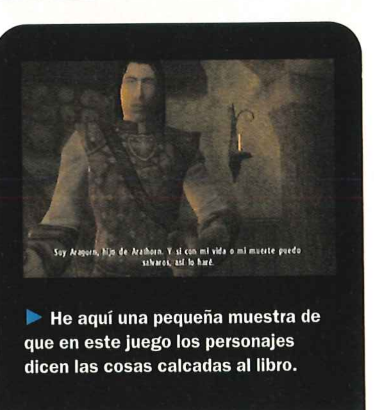
Queridos lectores, la información previa era cierta. El gran ausente en la película de Peter Jackson, el hombre al que todos los *freaks* de Tolkien echaban de menos, está presente en *La Comunidad del Anillo*: se trata, cómo no, de Tom Bombadil. Polémicas aparte, el viejo Señor del Sauce hace exactamente lo mismo que en el libro original: salvar el trasero de los pobres *hobbits* en un par de situaciones comprometidas... para no volver a aparecer más en la historia (¿y alguien se extraña de que Jackson se lo cargara?).





Vale que los *hobbits* son débiles, pero eso de apalear a un lobo cuatro contra uno... ¿no se quejará la protectora de animales?





He aquí una pequeña muestra de que en este juego los personajes dicen las cosas calcadas al libro.

Ratón, que te pilla el gato...

Wreckless

Nuestra PS2 puede disfrutar de uno de los arcades de conducción más divertidos del momento gracias a este juego 'exclusivo' para X-Box (pffff... je je je)

Plataforma **PS2**
Género **Conducción**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Stealth Studios**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**

Básicamente, *Wreckless* es un juego de conducción en el que hay que cumplir diversas misiones... aunque si pensábais que estábamos ante un émulo de *GTA*, lamentamos deciros que estáis equivocados. Este título es más bien una adaptación al género de conducción de juegos como el "Corre que te pillo" o el "Captura la bandera".

Dicho así puede sonar un tanto extraño, pero eso es exactamente lo que este juego ofrece: coches que persiguen a coches y coches que tienen que llevar un objeto del lugar A al lugar B. Eso sí, para darle un poco de salsa a la cosa *Wreckless* cuenta con dos líneas argumentales en las que podremos manejar a dos jóvenes y turgentes señoritas policías o a dos espías de la escuela Mortadelo: llevaremos plutonio para que lo desactiven, perseguiremos a peligrosas bandas mafiosas... y todo ello por las calles de una gran ciudad llena de tráfico que taponar, personas que atropellar y mobiliario urbano que gracias a nosotros sabrá lo que es volar.

Este título es más bien una adaptación al género de conducción de juegos como el "Corre que te pillo"

A nivel técnico, el juego sufre los problemas de una conversión bastante directa de X-Box (sobre todo a nivel gráfico), por no hablar de la enorme diferencia entre la perfección visual de los vehículos principales y el pobre modelado de los desbloqueables. Pese a todo, *Wreckless* es un arcade correcto bastante recomendable para los amantes de la velocidad suicida.

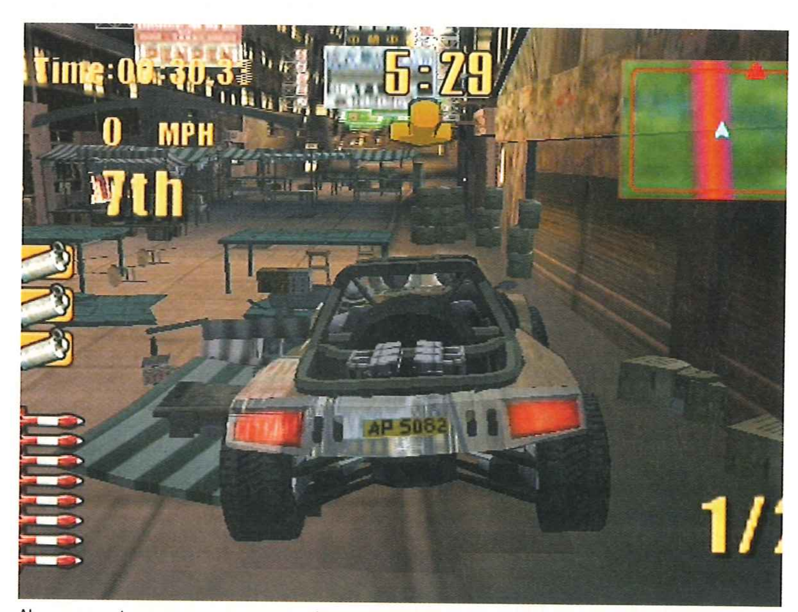
- Planteamiento original.
- Modo multijugador caótico.
- Las conversiones directas...

Ambientación	8	7,5
Gráficos	7,5	
Jugabilidad	8	
Duración	7,5	
Vidilla	7	

A la poli no le importa los atascos: las aceras resuelven el problema. Y que den gracias a que no les quedan misiles...





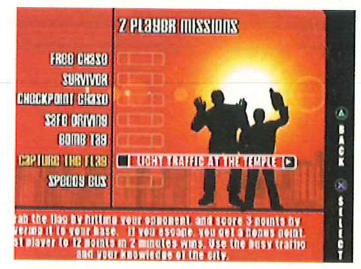


Ah, ¿pero esto era una zona peatonal? Es que iba yo persiguiendo a los malos...

Arriesgar trae consecuencias

Los chicos de Stealth Studios han dotado a *Wreckless* de algo que, a priori, es un sueño jugable: un modo para dos jugadores simultáneos... ¡¡¡sin pantalla partida!!! Por desgracia, se trata de una serie de minijuegos de persecución con menos variedad que un surtido de galletas María, en los que la cosa termina en cuanto un coche se aleja demasiado del otro. Pero lo peor de todo es que, con eso de compartir pantalla, la cámara se vuelve loca, haciendo que perdamos la orientación, y el tráfico tapa siempre la vista de uno de los jugadores... Vamos, que era una buena idea pero resulta casi injugable.







Situaciones como esta no son tan extrañas en *Wreckless*. De tanto pisar el acelerador, uno se acaba olvidando de mirar a la calzada.







El táctica es *el* táctica

Dynasty Tactics

Los fans de Koei están de enhorabuena: Liu Bei, Cao Cao y sus amigos vuelven a las andadas en otro cuento medieval y estratégico para nuestra PS2

Plataforma **PS2**
Género **Estrategia**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Koei**
Editor **Koei**
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**

Las batallas de *Dynasty Tactics* se desarrollan sobre un gran tablero de juego en el que moveremos nuestras unidades. El truco para ganar consiste en hacer 'combos', es decir, ataques de nuestros batallones que envíen al enemigo ante otro de los nuestros para que éste le de un nuevo golpe. La importancia de estas tácticas llega hasta tal punto que tendremos estrategas en el campo de batalla capaces de realizar movimientos únicos, como inmovilizar a los rivales. Pero es en la preparación de los combates donde *Dynasty Tactics* se desmarca más de la otra saga estratégica de Koei, *Kessen*. Las historias no son tan unidireccionales, sino que tendremos amplias capacidades de decisión como decidir qué alianzas nos convienen, si atacamos una ciudad o enviamos emisarios para negociar, si admitimos unos u otros oficiales en nuestras tropas, organizar nuevos ejércitos... Como en la mayoría de juegos estratégicos, el que nos ocupa es gráficamente poco espectacular, pero esto se mitiga con las secuencias de vídeo introducidas cuando realizamos una de sus famosas 'tácticas'... aunque persiste la sensación de que lo que hay en pantalla se mueve menos que los labios de la Duquesa de Alba. De todas formas el peor inconveniente de *Dynasty Tactics* es su idioma: que un juego tan complejo no tenga ni siquiera subtítulos en castellano es una auténtica faena.

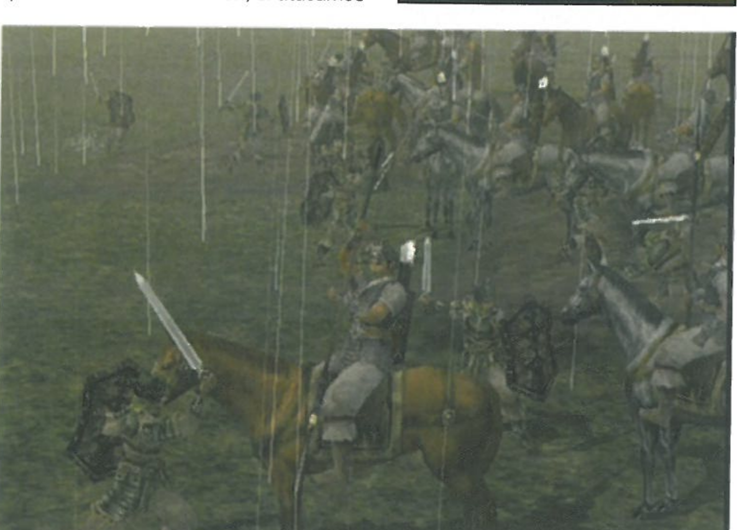
Tendremos estrategas en el campo de batalla capaces de realizar movimientos únicos

- Carisma por los cuatro costados
- Estrategia de calidad
- ¡¡¡El idioma!!!



Ambientación	7
Gráficos	7
Jugabilidad	7,5
Duración	8
Vidilla	8,5

8



No es el Camp Nou en pleno Barça-Madrid, aunque mucha diferencia tampoco hay...



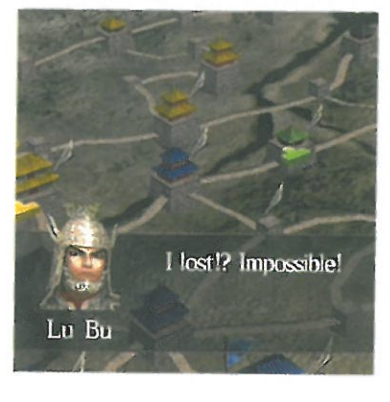
Aunque tenga pinta de director de orquesta moviendo la varita, es un general *muuuu* cruel.

No hay *mulalla* que se *lesista*

El hecho de que *Dynasty Tactics* se desarrolle sobre un tablero, como un juego de mesa, no significa que el suelo sea liso. Aparte de encontrar bosque y montañas, que limitarán el movimiento de nuestras unidades, también encontramos murallas y torres que tendremos que destruir. Gracias a ellas, los desarrolladores nos obsequiarán con escenas de vídeo marca de la casa mientras nos dedicamos al derrumbe de estas construcciones, porque puede costarnos varios turnos.









El mapa de China será nuestra principal guía: en él decidiremos cuál es el próximo territorio a anexionar.

Tiran más dos bicis...

BMX XXX

Seguro que ya habéis oído hablar de *BMX XXX*, famoso por sus 'calentitos' extras, que han sido censurados en EE.UU. Ahora es el momento de ver a qué viene tanta polémica

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Subtítulos en castellano**
Desarrollador **Z-Axis**
Editor **Acclaim**
Distribuidor **Acclaim**
Precio **64,95 euros**

Después de que programaran aquel excelente *Aggresive Inline*, el nombre de Z-Axis había empezado a ser toda una garantía en lo que a juegos deportivos se refiere. Eso nos hacía albergar esperanzas de que *BMX XXX* escondiera, tras la polvareda levantada por sus vídeos de bailarinas ligeritas de ropa, un gran título del género. Por desgracia, este juego no llega al nivel de *Aggresive Inline* ni de la saga a la que debía pertenecer, *Dave Mirra* (antes de que el campeón pidiera retirar su nombre). La razón es una gran pobreza a nivel gráfico, especialmente evidente en el modelado de los ciclistas y en las textura de los escenarios. Pero también influye un manejo demasiado sencillo, que permite al más novato grindear o hacer acrobacias aéreas sumando cantidades ingentes de puntos (característica que ya tenía *Aggresive Inline*, pero que estaba compensada por la dificultad de las tareas a cumplir).

Eso sí, al menos hay que reconocer que las distintas pruebas son muy ingeniosas, y que es interesante que al ir completándolas se desbloqueen otras zonas de juego, personajes y los archifamosos vídeos... aunque que nadie se llame a engaño: son tan *lights* que no justifican la polémica creada.

Al ir completando pruebas se desbloquean otras zonas de juego y los archifamosos vídeos

- Es bastante ingenioso
- Un paso atrás a nivel técnico
- Demasiado para adultos

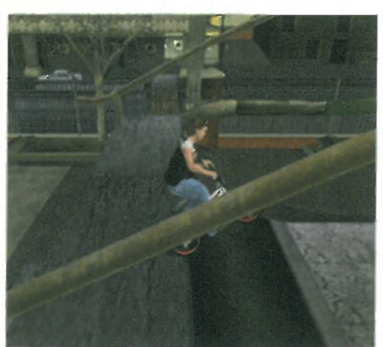
Ambientación	7	7
Gráficos	6	
Jugabilidad	7	
Duración	7	
Vidilla	6,5	





Desde que se supo que habría bailarinas, los ciclistas de este juego van de cabeza...

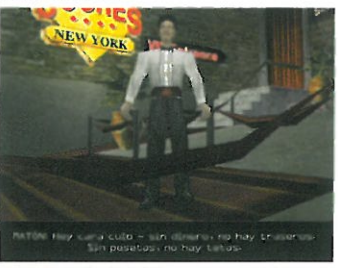




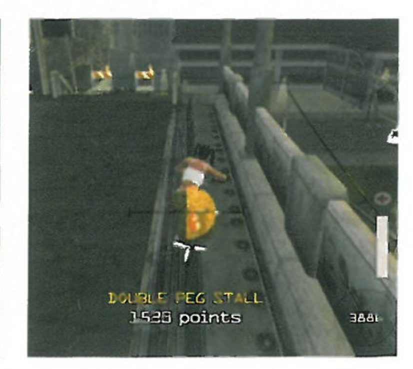
Esto sí que es trazo grueso

Aprovechando que *BMX XXX* estaba condenado irremediablemente a una calificación para adultos, sus creadores han introducido irreverencias a todos los niveles, no sólo en las pruebas (donde encontraremos perlas como llevar prostitutas al hotel donde trabajan o ayudar a obreros a hacer sus necesidades), sino también en las escenas del juego, llenas de referencias sexuales, chistes verdes y chascarrillos de dudoso gusto. Sirvan como muestra las capturas que acompañan a este recuadro, que hablan por sí mismas...













El poder del supersaiyano consiste en lucir musculitos cada vez que haya ocasión.

¡Vale ya de tocarle las bolas al dragón!

Dragon Ball Z: Budokai

Aprovechando el tirón que las aventuras de Goku han conseguido en los USA, Infogrames y Bandai se han aliado para parir un beat'em-up *dragonballiano*

Plataforma **PS2**
Género **Beat'em-up**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Dimps**
Editor **Bandai/Infogrames**
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**

Aquellos de nuestros lectores que esperaban encontrarse con una gran revolución jugable en este *Dragon Ball Z: Budokai*, más vale que empiecen a desengañarse. Este título de Dimps es un directo heredero de la saga de beat'em-ups que Bandai comenzó allá por el año 93 con *Dragon Ball Z: Super Butouden* para Super Nintendo y que llegó hasta *Dragon Ball: Final Bout* para la gris de Sony. Aunque la saga haya dado el salto a los 128 bits y se hayan introducido algunas novedades jugables, *Budokai* no deja de ser un juego de lucha falsamente tridimensional (los modelados y los entornos son 3D, pero luchamos solamente en dos dimensiones) en el que debemos mezclar la pelea física con los ataques energéticos. Por fortuna, su falta de originalidad jugable se ve ampliamente suplida por el carismático mundo de *Dragon Ball*, que se ve reforzado por un modo Historia inteligentemente planteado. Y es que las batallas están enmarcadas en secuencias de vídeo en forma de los típicos resúmenes y avances de la serie, con sus reconocibles musiquitas y sus incomparables efectos de sonido (por no hablar de las inimitables voces japonesas de todos los personajes), haciéndonos sentir que estamos asistiendo a una tanda de episodios y provocando nostalgia entre los fans de Son Goku... y sólo por eso, ya vale la pena echarle el guante a este juego.

No dejar de ser un juego de lucha que mezcla la pelea física con los ataques energéticos

- Mola jugar a *Dragon Ball*
- Sencillo pero profundo
- Graficamente mediocre

Ambientación	8
Gráficos	7
Jugabilidad	7,5
Duración	6
Vidilla	8

7,5

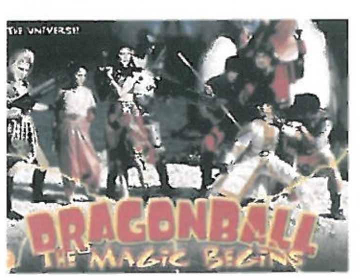




¿Goku visita Hollywood?

El tirón de las aventuras de Son Goku y sus amigos en Estados Unidos está llegando a unas cotas tales que la división cinematográfica de Fox ha comprado los derechos de la serie con el objetivo de hacer una adaptación en imagen real. De todas formas, hay que contar que cuando se produjo el *boom* de *Sailor Moon*, también se habló de realizar una adaptación al cine que quedó en agua de borrajas... pero en fin, si la cosa funciona, esperemos que sea algo mejor que aquella cutreversión *made in* China que pudimos sufrir en nuestro país hace algunos años (y que los americanos han editado en DVD como *Dragon Ball: The Magic Begins*... ya son ganas).





Need for Speed: Hot Pursuit 2

Fitipaldis al volante

Plataforma **PS2**
Género **Conducción**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **EA**
Editor **EA**
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**

La saga *Need for Speed* había aportado ya varios títulos a la PS One, pero todavía no se había estrenado en la 128 bits de Sony hasta la llegada de este *Hot Pursuit 2*, un juego que (como su propio nombre en inglés indica) se basa más en las persecuciones y los encontronazos que en respetar el código de circulación.

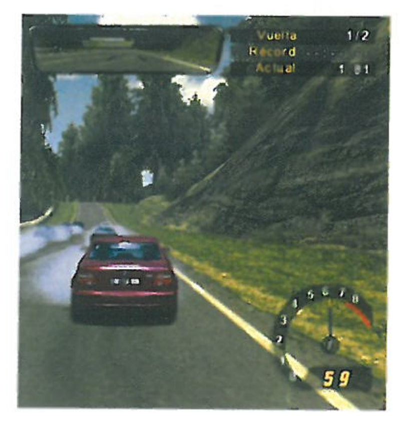
Eso se nota sobre todo en el manejo de los coches (que es del tipo: "¿Pedal del freno? ¿Y *ezo* que *é* lo que *é*?") y en el diseño de los circuitos, enormes y llenos de atajos y tráfico que esquivar. De hecho, el modo estrella es una especie de batalla campal en la que las carreras se verán 'interrumpidas' por la Policía: coches patrulla que intentan impedir que continuemos, barreras que nos cortan el camino o incluso helicópteros ¡lanzando bombas!

Hot Pursuit 2 tiene un impresionante nivel técnico, pero éste no consigue paliar su principal defecto: que esa dinámica tan simple consistente en acelerar y esquivar acaba haciendo que todas las fases, sean de persecución o de carrera normal, acaben siendo más repetitivas que un discurso de Carlos Lozano con un ataque de tartamudez.

- **Técnicamente impecable**
- **Escenarios de antología**
- **Algo repetitivo**

Ambientación	**8,5**	**8**
Gráficos	**9**	
Jugabilidad	**7,5**	
Duración	**7,5**	
Vidilla	**7,5**	





Carreras como la de abajo demuestran nuestro talento para el volante... ¡pero las persecuciones son más divertidas!





Sega se inventó este aro para indicar que los malos van a dispararnos. ¡Cuán amables!

Virtua Cop: Elite Edition

Pistolas con bastón

Plataforma **PS2**
Género **Shoot'em-up**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **AM2**
Editor **Sega**
Distribuidor **Acclaim**
Precio **64,95 euros**

Incluso los juegos de pistola óptica tuvieron sus abuelos, y los *Time Crisis* y *House of the Dead* de turno le deben mucho a su tatarabuelo carnal: *Virtua Cop* (que, por si lo pensábais, no se jugaba con 'trabuco óptico'). Así que los más nostálgicos agradecerán la aparición de este pack que reúne una adaptación de las versiones para Saturn que se hicieron de la primera y la segunda parte de este título, junto a algunos extras en forma de imágenes especiales y fases de entrenamiento.

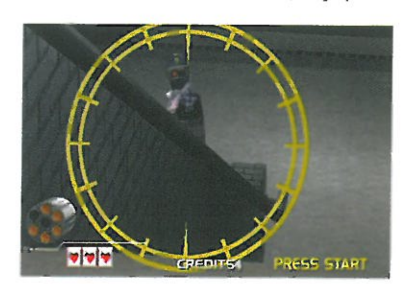
Virtua Cop: Elite Edition no es, desde luego, un mal juego... pero el paso del tiempo y la inferior calidad de la consola para la que se programó se notan bastante, sobre todo en los pobres modelados de los personajes y en la capacidad de los mismos para aparecer de la nada cual novio cubano de famosa. De todas formas, hay que agradecer el esfuerzo de AM2 por aumentar la resolución del título y, sobre todo, el excelente uso que hace de la GunCon 2. Desde luego, *Virtua Cop* sigue siendo igual de divertido que el primer día... pero está totalmente superado, técnica y jugablemente.

- **Control impecable**
- **Técnicamente desfasado**
- **Debería haber sido para PS One**

Ambientación	**6**	**6**
Gráficos	**5,5**	
Jugabilidad	**6,5**	
Duración	**6**	
Vidilla	**7**	



He aquí dos lectores que no encajaron muy bien lo de no salir en Al Habla. ¡Tranquilos chicos, la violencia no soluciona nada!





Alpine Racer 3

Aunque Namco se vista de seda...

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Namco**
Editor **Namco**
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**

Aunque Namco sea responsable de muchos clásicos de las *coin-ops* como las sagas *Tekken*, *Soul Calibur* o *Time Crisis*, también produce títulos menores como la saga *Alpine Racer*, juegos basados en un divertido periférico de esquí y un desarrollo frenético y arcade. Por ello resulta sorprendente que la tercera parte de esta saga haya sido desarrollada directamente para PlayStation 2, 'tomando' además atributos de la saga cumbre de EA Big, *SSX*. Así, las carreras de esquí se han convertido en carreras de *snowboarding*, y además se han añadido una serie de corredores seleccionables con un carisma un tanto prototípico, pero sin nada que envidiar a los personajes de series más 'estelares' como *Tekken* o *Soul Calibur*. Lástima que los chicos de Namco no hayan tomado el mismo ejemplo de la mecánica de los *SSX*, porque aunque tiene el mismo aroma arcade sufre de una simplicidad que parece heredada de su origen de *coin-op*: y es que debemos limitarnos a esquivar obstáculos dejándolos a izquierda o a derecha, intentando mantenernos en la pista. Vamos, una dinámica que con un periférico de esquí resultaría divertidísima, pero con el DualShock en la mano aburre más que un *Gran Hermano* protagonizado por la familia Aznar.

- **Velocidad lograda**
- **Gran nivel técnico**
- **Deja frío**

Ambientación	**8**	**7**
Gráficos	**8**	
Jugabilidad	**6**	
Duración	**7**	
Vidilla	**7**	





No os engañéis, este tipo no está grindeando en ese raíl. Por desgracia,el juego no es tan 'complicado'...



He aquí a la gemela esquiadora de Nina Williams. ¿Falta de ideas, señores de Namco?



El bueno de Kyle Reese, entrando al baile como sólo él sabe hacerlo...

The Terminator: Dawn of Fate

Con complejo de desguace

Plataforma **PS2**
Género **Acción**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Paradigm Entertainment**
Editor **Atari**
Distribuidor **Infogrames**
Precio **64,95 euros**

Este juego nos traslada a ese futuro dominado por las máquinas que aparece en los filmes de la famosa saga de James Cameron. En tan desolador panorama manejaremos a varios personajes que deben proteger a un John Connor más mayorcito, pero que sigue sin saber cuidarse él solo (menudo salvador de la Humanidad).

El juego tiene cierto aire a *Resident Evil*, pero con la diferencia de que debemos masacrar bichos de acero hasta desbloquear el acceso a la siguiente área, donde deberemos seguir destruyendo bichos de acero... y así hasta el final. Aunque suene repetitivo, en realidad se trata de una de las virtudes del juego: una mecánica sencilla (que no simple) que lo hace terriblemente divertido.

Dawn of Fate también cuenta con detalles interesantes como poder cambiar la vista entre la tercera y la primera persona (de forma similar a *MGS 2*) o un correcto doblaje al castellano... lástima que la cámara sea muy caótica (dificultando mucho el control) y que haya unos cuantos fallos técnicos, porque si no estaríamos ante uno de los juegos de acción más divertidos y disfrutables para la bestia negra de Sony.

- **Diversión destructiva**
- **Algún fallo técnico**
- **Las cámaras vuelven loco**

Ambientación	**7,5**	**7,5**
Gráficos	**7,5**	
Jugabilidad	**8**	
Duración	**7**	
Vidilla	**7**	



Robotech: Battlecry

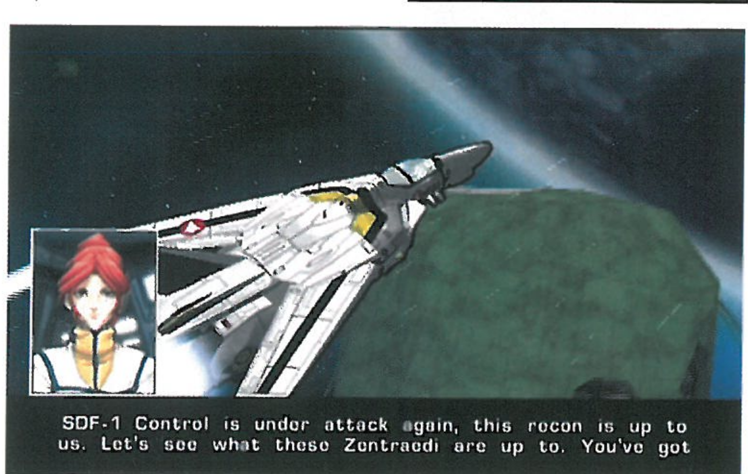
Macross que estás en los cielos

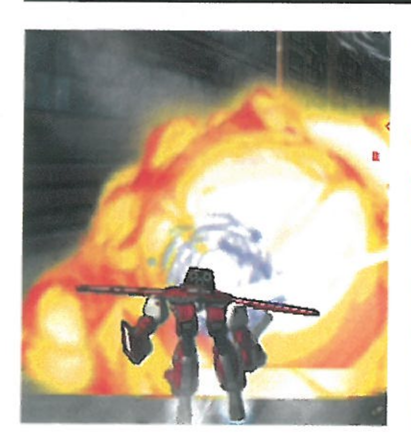
Plataforma **PS2**
Género **Acción**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Vicious Cycle**
Editor **TDK/Harmony Gold**
Distribuidor **TDK**
Precio **64,95 euros**

Los chicos de TDK han comprado a Harmony Gold la añeja licencia de *Robotech*, aquella serie de *mechas* transformables que hace tiempo emitió Tele 5 (en plena época de apogeo de las 'Mama Chicho') y que mezclaba tres *animes* diferentes. Aun así han decidido adaptar sólo la primera parte de la saga, la más popular porque pertenece a la mejor de aquellas tres series: *Macross*. Adelantándose al futuro lanzamiento de *Z.O.E.: The 2nd Runner*, sus desarrolladores han modelado los robots que pueblan el juego con *cel shading*, intentando acercarse al *look* animado de la serie original. El resultado conseguido no es malo, aunque las notables animaciones de los *mechas*, los cohetes y las explosiones contrastan con unos escenarios cerrados y más desiertos que una peluquería de mujeres durante la emisión de la final de *Operación Triunfo*.
Esa intención de captar el espíritu de *Robotech* contrasta con las horripilantes secuencias de vídeo, soporíferos minutos consistentes en largos monólogos adornados por un par de dibujos mostrados hasta la saciedad en toda su superficie. Tampoco ayuda lo repetitivo de las misiones, que por mucho que podamos transformarnos se limitan al esquema "mata-mata-mata-mata", y que por si fuera poco están lastradas por el lamentable control de algunas de las transformaciones de nuestro Veritech.

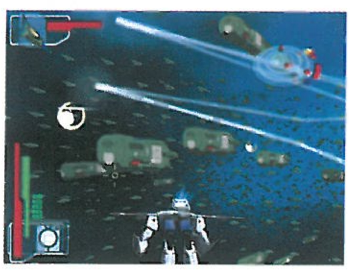
- La magia de *Macross*
- Control irregular
- Demasiado monótono

Ambientación	8,5	**7,5**
Gráficos	7	
Jugabilidad	7,5	
Duración	8	
Vidilla	7	





Ser piloto de Veritechs también implica preveer cosas como cuándo los Zentradis vuelven del puente de la Constitución.





Superman peleando con PapiroflexiMan, que ha convertido Metrópolis en figuritas de papel.

Superman: Shadow of Apokolips

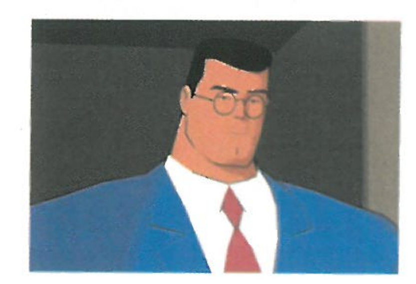
El hombre de hierro también se oxida

Plataforma **PS2**
Género **Acción**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Infogrames Sheffield House**
Editor **Atari**
Distribuidor **Infogrames**
Precio **49,95 euros**

Este título, basado en la serie de animación de los creadores de *Batman*, nos trae a nuestra PS2 al reportero más esquizofrénico (por aquello de la doble personalidad) de Metrópolis, Clark Kent. Si de pequeños soñábais con tener los superpoderes de Superman, ésta es vuestra oportunidad, defendiendo al mundo de los ataques de los Inter-Bot Robots. Para ello nos adentraremos en un juego de acción que, con una inteligente utilización del DualShock, nos permite usar todos los poderes del superhéroe por antonomasia (capacidad voladora, superfuerza, soplido congelador, visión de rayos-x útil para ver a Lois Lane cambiándose... ejem ejem...). De hecho, las misiones a cumplir se limitan a una utilización bastante mecánica de las habilidades de Superman... y es que la historia está repleta de simplonas fases de combate, echándose en falta alguna que otra necesidad explorativa.
Al menos, hay que reconocer que los gráficos recrean con bastante fidelidad la atmósfera de la serie televisiva gracias al buen uso del *cel shading* (aunque destacan la notable calidad de las secuencias de vídeo), que nos recuerda un poco a la adaptación que Ubi Soft hizo de la serie hermana de la de Superman, *Batman Revenge*.

- La sensación del vuelo
- Acertado cel shading
- ¿Y los enemigos clásicos?

Ambientación	7	**6,5**
Gráficos	7,5	
Jugabilidad	7,5	
Duración	5	
Vidilla	5,5	





En Metrópolis hay un alto índice de miopía, porque hay que ser bastante cegato como para no notar que este tipo es Superman.

Shox

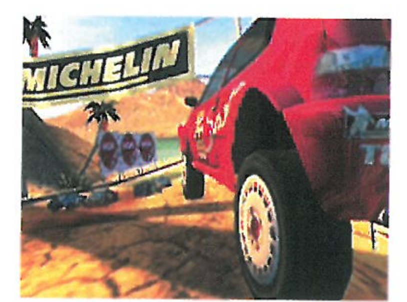
¡Mi reino por ese coche!

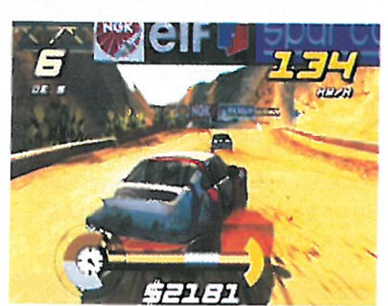
Plataforma **PS2**
Género **Conducción**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **EA Big**
Editor **EA**
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**

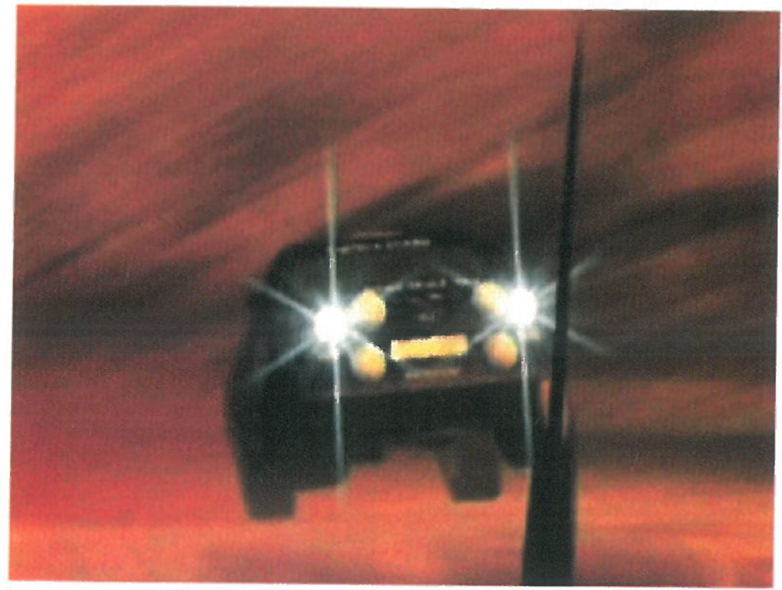
EA Big es a EA Sports como *PlanetStation* a las revistas de videojuegos: una especie de división gamberra y desfasada. Su especialidad siempre han sido los juegos de deportes extremos como sus famosos *SSX* o el carismático *NBA Street*... así que saber que habían hecho su primera incursión en el mundo de los coches, *Shox*, nos hizo frotarnos las manos.
Y no nos han defraudado, ya que este título rezuma adrenalina por todos lados gracias a una notable jugabilidad arcade (marca de la casa) y un impecable acabado gráfico en el que destaca el excelente modelado de algunos vehículos: es una delicia poder competir a los mandos de un Mini o de un más modesto Ford Escort... lástima que los circuitos en los que nos movemos no son todo lo originales ni exigentes que deberían.
Al menos esto se compensa por esos innovadores retos que este título nos propone, presentados como 'zonas Shox', tramos que debemos completar en el menor tiempo posible para acumular cuanto más dinero mejor cual directivo de Gescartera para poder comprar mejores coches. Lo que no entendemos es por qué desbloquear estos vehículos, supuestamente el aliciente de *Shox*, resulta más complicado que entender un discurso de Fraga con una zapatilla en la boca...

- **Los utilitarios históricos**
- **Fluido motor gráfico**
- **Escenarios uniformes**

Ambientación	6	**7,5**
Gráficos	8,5	
Jugabilidad	8	
Duración	7,5	
Vidilla	6,5	







Los domingueros se sentirán como en su casa yendo campo a través con su Fiat Punto...

Street Hoops

(A)Saltantes callejeros

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Black Ops**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**

El título que nos ocupa recrea 'el otro' baloncesto americano, bastante alejado del glamour y de los dólares que se mueven en la NBA. Hablamos de la escuela de la calle, que es como conocen allí en las Américas al baloncesto practicado en los *playgrounds*.

Pero no esperéis de este juego una recreación fidedigna de este peculiar baloncesto barriobajero: de hecho, *Street Hoops* no es "ni chicha ni *limoná*", que diría nuestra admirada "Mantreca" Cristie, ya que ni simula ni recrea nada, por más que sean dignos de elogio aspectos como la elección de cámaras, las animaciones o lo fácil que es controlar a los jugadores en ataque. Y es que la física de las jugadas más espectaculares está muy bien lograda, pero no así sus sistema de juego, poco profundo y desesperante por momentos por culpa de lo difícil que es defender, taponar, rebotear o salir al contraataque.

Street Hoops no es *NBA Street* por muchas razones, la más contundente porque carece de su espectacularidad arcade heredera del mítico *NBA Jam*. Además, tampoco cuenta con más estrellas que las propias leyendas urbanas americanas, desconocidas para el público español... y quén sabe si también para el norteamericano.

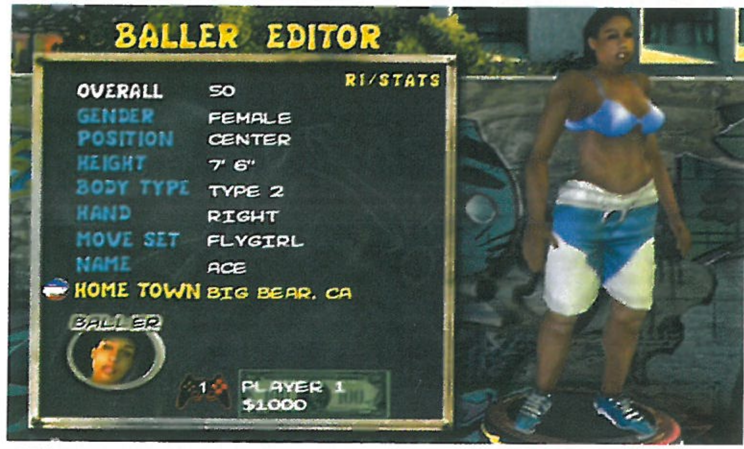
- **Ambientación *hip-hop***
- **Partidos caóticos**
- **Escasos modos de juego**

Ambientación	**8**	**6,5**
Gráficos	**6,5**	
Jugabilidad	**5,5**	
Duración	**6,5**	
Vidilla	**6**	





Está bien que los que lleven gafas se las quiten antes de jugar, pero se arriesgan a no ver dónde está la canasta.



¿Quién dice que en el baloncesto no pueden haber buenas delanteras?



En este mundo hay que cuidar lo que dices: allí abajo un tipo ha dicho "¿Alguien tiene fuego?"

El Imperio del Fuego

Dragones y misiles

Plataforma **PS2**
Género **Shoot'em-up**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Kuju**
Editor **Bam! Entertainment**
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**

Como en la 'exitosa' (ejem ejem) película protagonizada por Christian Bale y Matthew McConaughey que adapta, *El Imperio de Fuego* nos traslada a una Tierra invadida por los dragones. Allí tendremos que ponernos en la piel de un comando militar cuya misión es acabar con esas criaturas reptilíneas antes de que acaben convirtiéndonos en la mismísima barbacoa de Georgie Dann. Para ello tendremos que conducir un vehículo de combate con ametralladora, sobre el que tendremos que seguir toda una serie de patrones militares y órdenes de superiores para cumplir nuestros objetivos en cada fase. Ahí radica la mayor laguna del título, su jugabilidad, ya que las misiones que se nos plantean son harto similares y excesivamente lineales.

Gráficamente el juego se defiende bastante bien: los escenarios son amplios, y su notabilidad visual se apoya en detalles como las torretas de vigilancia, los castillos derruidos y los efectos de explosión. Sin embargo, los auténticos protagonistas de *El Imperio del Fuego* son (también como en la película que adapta) los dragones que te rodean, te asedian y vuelan por encima de tu cabeza, con elegantes animaciones y modelados notables, mientras tú intentas defenderte con toda clase de misiles y de armamento militar.



"Hombre tío, mira que te dije que el día que nos tocara cazar dragones no comieras fabada asturiana en la cantina".



- **El modelado de los dragones**
- **Técnicamente correcto**
- **Misiones repetitivas**

Ambientación	**8**	**7**
Gráficos	**6,5**	
Jugabilidad	**7**	
Duración	**7**	
Vidilla	**5,5**	

Armored Core 2: Another Age

Mechas que cuestan su peso en oro

Plataforma **PS2**
Género **Shoot'em-up**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **From Software**
Editor **From Software**
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **49,95 euros**

Igual que el *Armored Core* para PSX ya conoció dos expansiones, *AC: Project Phantasma* y *AC: Master of Arena*, el *Armored Core 2* para PS2 acaba de ver aparecer su primer 'alargo', *AC 2: Another Age*. Aunque tranquilos, la PS2 no es un PC, así que el DVD se puede utilizar de forma totalmente independiente al juego original. Dicho esto, todos los fans de la saga de From Software ya sabrán exactamente qué se van a encontrar: un shoot'em-up de robots gigantes donde cumpliremos misiones que nos darán unos créditos, que a su vez gastaremos en mejorar nuestro *mecha*... mejoras que deberán permitirnos cumplir misiones más difíciles, pudiendo conseguir así más dinero. Este círculo vicioso tiene la ventaja de obligarnos a decidir con inteligencia qué piezas instalamos, dándole al título una dosis de estrategia que puede molestar a los jugones más dados a la acción pura y dura. Por lo demás, aunque el juego incorpora un apartado gráfico mejorado (destacan unas fases de exteriores bastante más logradas), el manejo de los robots sigue sufriendo de la brusquedad de siempre... así que si queréis ver algo novedoso en este género, tendréis que esperar al muy apetitoso *Z.O.E.: The 2nd Runner*.

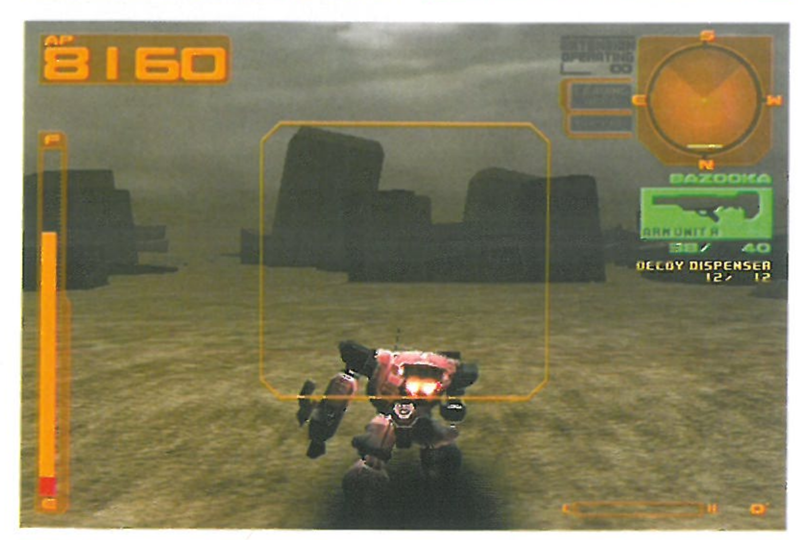


- **Miles de *gadgets* para el robot**
- **Multitud de misiones**
- **Control imposible**

Ambientación	7	**7,5**
Gráficos	7,5	
Jugabilidad	6,5	
Duración	8	
Vidilla	8	



Cuidadito con la explosiones, que como se te raye la carrocería del *mecha* te va a costar diez misiones llevarlo al chapista...





Minority Report

Tom Cruise se hace la estética

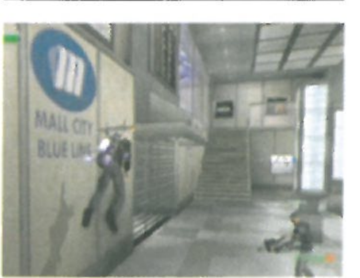
Plataforma **PS2**
Género **Acción**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Treyarch**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proelin**
Precio **64,95 euros**

Tras los buenos resultados de su adaptación videojueguil de la película *Spider-Man*, esperábamos que la adaptación de *Minority Report* que Treyarch tenía entre manos estuviera en esa línea de corrección... pero las prisas son malas consejeras (y si no, que se lo digan al cirujano plástico de Marujita Díaz), y el resultado de sus esfuerzos no puede calificarse con otro término que no sea mediocre. Y es que, por si no hubiera bastante con el toque surrealista de no poder contar con la imagen de su protagonista Tom Cruise (¿tendría miedo de que su nuevo aparato dental le diera calambres durante la *motion capture*?), los desarrolladores se han limitado a coger el motor gráfico de *Spider-Man*, le han introducido la historia del film, le han hecho unos cuantos cambios, lo han agitado un poco y lo han servido para todos aquellos incautos que se sientan tentados por su título. Este 'reaprovechamiento' no sería malo si no fuera porque los resultados son auténticamente lamentables: modelados mediocres, problemas de cámara, clipping en cada pared, uso de escenarios cerrados para evitar pop-up... que encima adornan un título soso, repetitivo y que desperdicia la magnífica ambientación de la película.

- **La peli es buena...**
- **...pero no está aprovechada**
- **Es un *Spider-Man* sin mallas**

Ambientación	6,5	**6**
Gráficos	7	
Jugabilidad	6	
Duración	5	
Vidilla	6,5	





"Vaya, ahora que lo veo montado en su vehículo empiezo a entender por qué le llaman Manolo Caracol"

Manager de Liga 2003

Aprende Van Gaal, aprende

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Codemasters**
Editor **Codemasters**
Distribuidor **Codemasters**
Precio **64,95 euros**

Como ocurre cada año tras el comienzo de la temporada futbolística, Codemasters vuelve a ofrecernos una nueva edición de su *Manager de Liga* actualizado, que incluye todas las plantillas de los equipos de las seis ligas más importantes (incluida la española, cómo no, gracias a la licencia oficial de la Liga de Fútbol Profesional). En esta nueva entrega sus programadores han mejorado notablemente el sistema de gestión que siempre incorpora la saga, desarrollándolo para poder abordar todos los aspectos del día a día en un club de fútbol e indicado, sobre todo, para los que quieran llevar sus partidos más allá del terreno de juego. Otros aspectos jugables que se han mejorado son la IA de los jugadores y, sobre todo, los tiempos de carga entre jornada y jornada, que podían llegar a hacerse más pesados que una conversación filosófica entre José Luis Garci y Fernando Sánchez-Dragó. Sin embargo, una de las mejorías más interesantes es la incorporación de entrenamientos personalizados, que permiten que las posibilidades de ajuste de nuestra plantilla (unidas al mercado permanente de fichajes) se eleven hasta el infinito.



No os hagáis ilusiones: los jugadores que veis ahí arriba se mueven solos, no tenemos la oportunidad de conducirlos nosotros.

- En perfecto castellano
- El modo Desafío
- ¿Cuándo jugaremos partidos?

Ambientación	8
Gráficos	7
Jugabilidad	8,5
Duración	9,5
Vidilla	8,5

8,5



En *Manager de Liga 2003* hay que estar más atento a las estadísticas que el Gobierno del PP.



PS2 ▪ Acción ▪ Castellano ▪ Neko ▪ LSP ▪ Virgin ▪ 49,99 e.

Gremlins: The Chase

¿Os acordáis de *Gremlins*, aquella película protagonizada por un animalito la mar de simpático al que no había que mojar ni dejar comer tras la medianoche? Pues ahora, diez años después, alguien ha tenido la gran idea de aprovechar dicha película para sacar un juego (está visto que la campaña navideña lo puede todo). El sistema de juego es idéntico al de *Fur Fighters* pero con un control bastante peor, una cámara brusca como pocas y un nivel técnico algo más pobre; eso sí, el juego se beneficia del carisma de los personajes y situaciones de la saga *Gremlins*.

- El carisma de los bichitos...
- ...que solo sonará a los más mayores



6



Con este maestro de ceremonias, las fiestas de los Gremlins no deben ser muy animadas.



PS2 ▪ Acción ▪ Castellano ▪ Seven Studios ▪ Midway ▪ Virgin ▪ 59,99 e.

Defender

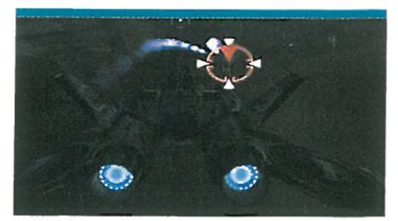
Sí amigos, estamos ante un juego de naves y, como los más viejos del lugar habrán deducido, es una nueva versión del *Defender* que vio la luz en 8 bits hace incontables años... pero la verdad es que el nombre y el hecho de pilotar una nave es de lo poco que este juego tiene que ver con tan vieja gloria.
Lo que tenemos entre manos es un título con perspectiva tridimensional bastante similar a la de *Ace Combat*, que nos ofrece todo tipo de misiones, como destruir bichos raros o salvar colonos.
Técnicamente el juego es correcto, pero no aporta absolutamente nada al género.

- Un juego correcto...
- ...que no aporta nada

7,5



Con un punto de mira de ese color, cualquiera falla el tiro...



Twin Caliber

Disparando, que es gerundio

Plataforma **PS2**
Género **Shoot'em-up**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Rage**
Editor **Rage**
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**

La ciudad de Sweet Liberty se ha convertido en un auténtico infierno con personas que empiezan a sufrir extrañas mutaciones y se transforman en una especie de zombies (¿habrá empezado a emitir la televisión local *Operación Triunfo*?).

El *sheriff* de la zona, Frontman, se verá obligado a aceptar la ayuda del convicto Valdez si quiere salir vivo de esta pesadilla...

Twin Caliber es un shoot'em-up en tercera persona con una agradable novedad incluida: podemos controlar, independiente y simultáneamente con los dos sticks analógicos, las dos armas que llevamos en cada mano. Al principio esta novedad puede darte complejo de Dioni, pero cuando te acostumbras a ella el título gana enteros de jugabilidad exponencialmente (y matar zombies a pares se convierte en un placer).

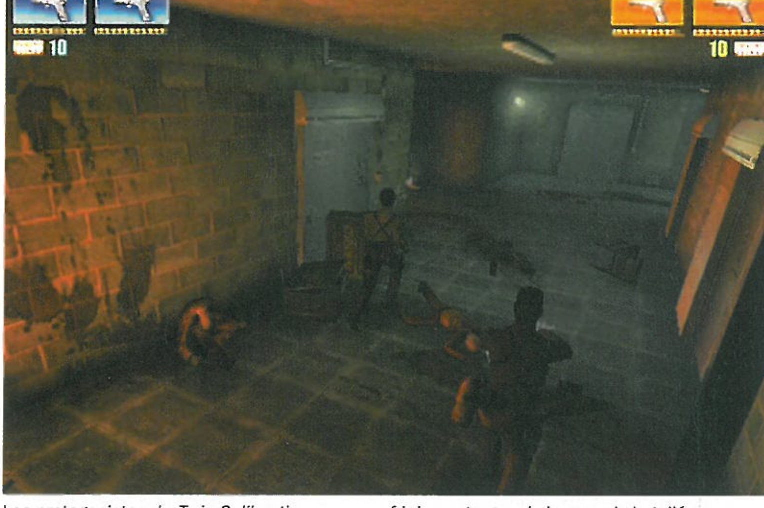
El apartado gráfico es más bien mediocre, pero a cambio los desarrolladores intentan compensarlo con las muertes *gore* de nuestros enemigos, que además quedan subrayadas por la cámara lenta que se activa en las acciones más salvajes, ofreciendo un tono más cinemático a toda la aventura.

Su aceptable gama de armamento, su variedad de enemigos y su genial modo para dos jugadores hacen de *Twin Caliber* una opción divertida para que busquen una alternativa a *Resident Evil* al estilo del *Zombie Revenge* para Dreamcast.

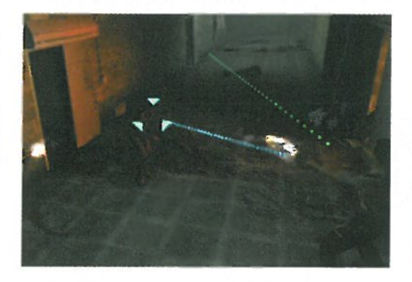
- El control a dos manos
- ¡Sangre, sangre y más sangre!
- Algo cortito

Ambientación	8,5
Gráficos	7,5
Jugabilidad	8
Duración	6
Vidilla	8

7,5



Los protagonistas de *Twin Caliber* tienen que sufrir los estragos de la zona de botellón.











PS2 · Acción · Subtítulos en castellano · Irem · Metro 3D · Virgin · 49,95 e.

Sub Rebellion

Estamos en el futuro: la mayor parte del planeta está sumergido y eso lo aprovecha una corporación para esclavizar al mundo. Lo que esos incautos no saben es que tú y tu submarino último modelo os bastáis para hacer frente a sus miles de naves... ¡y es que estos malos jamás aprenderán! Este punto de partida prometía bastante poco, pero los desarrolladores lo han dotado de algún interés con la posibilidad de localizar a tus enemigos mediante un sónar. Así que si eres fan del buceo y te hinchas a calmantes para no marearte con el 'efecto subacuático' que siempre está presente en la pantalla, no lo dudes: éste es tu juego.

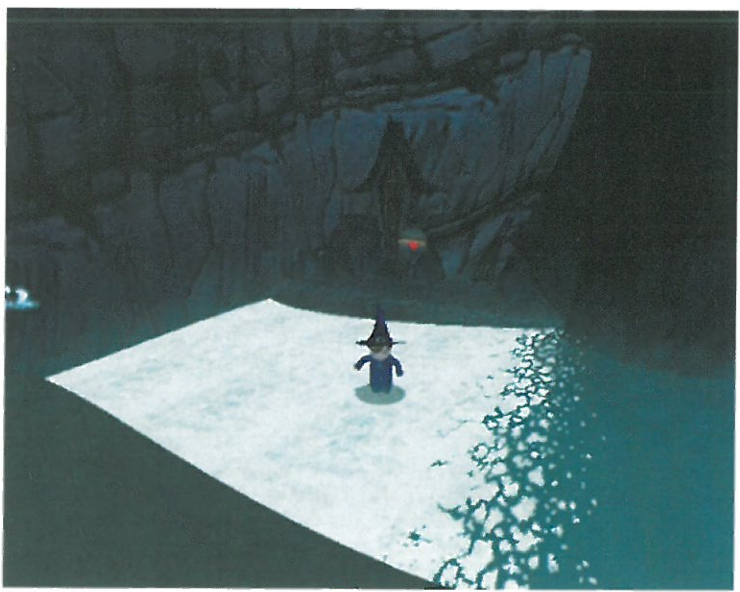
- Algún detalle original
- ...pero pocos

6,5



Ni véis borroso ni estáis borrachos... *Sub Rebellion* se ve así.





Alicia, patinando sobre hielo en lugar de intentar ayudar a sus amigos. ¡Será bruja!

Castleween

Pesadilla antes de merendar

Plataforma **PS2**
Género **Plataformas**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Wanadoo**
Editor **Wanadoo**
Distribuidor **Virgin**
Precio **49,95 euros**

Ningún género para nuestra PS2 se había animado tanto en tan pocos meses como el de las plataformas. A maravillas como *Ratchet and Clank* o *Haven: Call of the King* podemos añadir este *Castleween* que, aunque está un peldaño por debajo de los anteriores, es capaz de ofrecer diversión a raudales. Acompañaremos a dos hermanitos, el diablillo Greg y la brujita Alicia, en su viaje al inframundo para salvar a sus amigos petrificados por el típico malo maloso. El resultado es un plataformas sorprendentemente variado en el que deberemos medir muy mucho nuestros saltos para no acabar calcinados, congelados o con cualquier muerte horrible a la que no enfrentemos (como aparecer como contertulio de *Salsa Rosa*).

Lo mejor del juego es su humor y su inteligente sistema de juego, que nos obliga a intercambiar a los dos protagonistas para ir avanzando. En el lado negativo, tenemos un apartado gráfico correcto pero falto de detalle y una falta total de voces el juego: sólo hay un diablillo que habla exactamente igual que Fraga... aunque no lo hace en gallego, sino que emite únicamente onomatopeyas. ¿Será para ahorrarse dinero en doblajes?

- **Los personajes**
- **Muy divertido**
- **Ni una sola voz**

Ambientación	**7**	**7,5**
Gráficos	**7,5**	
Jugabilidad	**8**	
Duración	**7**	
Vidilla	**7**	





WWF Smackdown! 4: Shout Your Mouth

Uy, uy, que daño me ha hechoooo

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Yukes**
Editor **THQ**
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**

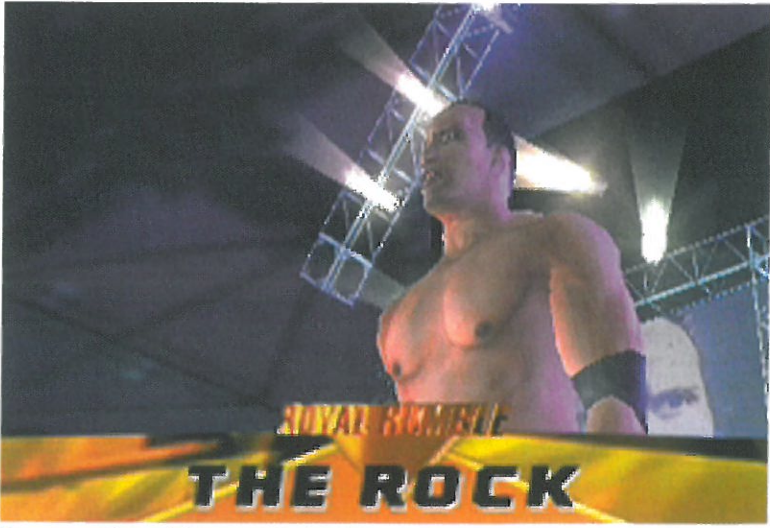
Desde que llegase a los televisores de toda España el mítico programa *Pressing Catch* (que transmitía los combates de la WWF con impagables comentarios en castellano), han pasado ya diez años, y aunque en España ya pocos recuerdan mitos como Hulk Hogan o El Último Guerrero, THQ sigue insistiendo en ofrecernos juegos de lucha libre basados en esta popular federación.
De los luchadores de los entrañables tiempos de las Mama Chicho y el Chino Cudeiro, el *WWF Smackdown! 4* que nos llega ahora sólo recoge a Shawn Michaels, Ric Flair, El Enterrador y, cómo no, al legendario Hulk "Hollywood" Hogan, que han perdido protagonismo en favor del nuevo héroe de la WWF, el pseudoactor The Rock (protagonista de *El Rey Escorpión*), y de las nuevas (y muuuuuy curvilíneas) luchadoras femeninas. El juego presenta una excelente ambientación y unos gráficos más que dignos, pero como en toda la saga (y nos atreveríamos a decir que en cualquier juego de lucha libre), pierde muchos enteros por culpa de un control demasiado exigente y la confusa dinámica de los combates, aunque hay que agradecer la ausencia de las ralentizaciones que lastraban anteriores entregas. Los fans de la WWF seguro que se lo pasan pipa.

- **Múltiples modos de juego**
- **Excelente ambientación**
- **Confusa jugabilidad**

Ambientación	**8,5**	**7,5**
Gráficos	**7,5**	
Jugabilidad	**6**	
Duración	**8,5**	
Vidilla	**7**	







Con este nombre artístico, ya podéis deducir que The Rock no es precisamente un sentimental.

Rocky

Aquí huele a tigre

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Rage**
Editor **Rage**
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**

En 1976 la primera *Rocky* ganó el Oscar a la mejor película gracias al carisma que Sylvester Stallone inyectó a su Rocky Balboa, un boxeador de medio pelo nacido en Filadelfia (que no es la cuna del queso para untar como piensa Snatcher). No deja de ser curioso que 26 años más tarde nos llegue su adaptación videojueguil, con la esperanza de que el gancho del personaje aún tenga fuerza (nunca mejor dicho). Quizá por ello el modo Carrera sea el más interesante, al poder enfrentarnos a los legendarios Apollo Creed, Clubber Lang o Ivan Drago (no sin antes entrenar un poco usando carne de vaca como *punching ball* en el frigorífico de un matadero) para, al ganarles, desbloquear unas escenas de vídeo que recrean cada una de las películas de la serie. Gráficamente el juego aguanta sin ralentizaciones los combates, aunque con la proximidad nos damos cuenta de la medianía del modelado de los boxeadores. Y es que parecen guiñoles por el tamaño de su cabeza y por lo artificial de sus animaciones... sin embargo, los personajes que representan tienen tanto carisma que es imposible no verse trasladado al mundo de Rocky Balboa.

- Control muy asequible
- La atmósfera de la saga
- Combates embarullados

Ambientación	9
Gráficos	7,5
Jugabilidad	8,5
Duración	7,5
Vidilla	8

8







Más de veinticinco años y yo sigo teniendo esta cara... ¡Dios mío, esto es un infierno!

X-Men: Next Dimension

Kárate a muerte en la Sala de Peligro

Plataforma **PS2**
Género **Beat'em-up**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Paradox**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**

Era lógico que los chicos de Paradox, después de 'deleitarnos' (ejem ejem) en PS One con las dos partes de *X-Men: Mutant Academy*, quisieran llevar su saga de beat'em-ups mutantes a las consolas de nueva generación. Este salto se deja notar sobre todo a nivel técnico, especialmente en unos escenarios mucho más detallados y trabajados, que además constan de varios pisos a los que se puede acceder 'a tortazos' a lo *Dead or Alive*. Sin embargo, aunque los modelados y las animaciones de los héroes mutantes han mejorado, dejan bastante que desear: sólo hay que ver esa Bestia que parece un cruce del Increíble Hulk con un sapo pantanero... bastante lamentable, la verdad. Tampoco ha mejorado un control que realmente da muy poco margen de maniobra para darle la vuelta a los combates, debido tanto a su excesiva simpleza como a lo poco equilibrados que están los luchadores. Así, mientras se hace sencillísimo eliminar a determinados enemigos, ante los más poderosos es fácil quedarse totalmente vendido (léase Cíclope y sus puñeteros rayitos ópticos). Vamos, que los fans de los beat'em-ups que hayan disfrutado de joyas para PS2 como *VF 4* o *Tekken 4* encontrarán muy pocas razones para interesarse por este mediocre juego de lucha.

- Notable salto gráfico
- Modelados mediocres
- Control irregular

Ambientación	7,5	**7**
Gráficos	7	
Jugabilidad	7,5	
Duración	6,5	
Vidilla	7	



"Magneto, mira que te dijimos que no probaras las empanadillas del Bar Budo" "¡Bleaarg!"







El carnet de camionero incluye una cláusula que te obliga a saltarte los *stops* y no ceder paso.

Big Mutha Truckers

Soy el rey de la autopista

Plataforma **PS2**
Género **Conducción**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Eutechnyx**
Editor **Empire**
Distribuidor **Planeta**
Precio **59,95 euros**





Una mamá y sus hijitos *freakies* tienen montado un pequeño negocio de transporte de mercancías. ¿Quieres heredar el tinglado de Ma Jackson? Pues ya sabes lo que toca, cumplir con toda una serie de misiones por campo y ciudad en un tiempo determinado con el objetivo final de amasar la mayor cantidad de dinero posible. Los camiones no abundan en las consolas. Uno de los dignos referentes es el *18 Wheeler* de Sega, pero los chicos de Eutechnyx han mejorado esa propuesta con un título que no es tan arcade como el anteriormente citado. La velocidad no es vertiginosa (¿qué esperas de un pedazo de camión?) pero el acertado control del vehículo y sus realistas movimientos aumentan la jugabilidad, aunque es cierto que los camiones tienen alguna reacción extraña en ciertas carreteras. Los gráficos son correctos, aunque tampoco es que exploten las capacidades de la PS2. Encontramos sin embargo notables acabados de los coches, destellos de la luz del sol, amplios escenarios plagados de autopistas de estética yanqui... si para ser feliz necesitas un camión, *Big Mutha Truckers* te está esperando.



- El agradable control del camión
- Impresionantes gráficos
- Falta de originalidad en las misiones

Ambientación	8	 **8**
Gráficos	8,5	
Jugabilidad	7,5	
Duración	7	
Vidilla	8	

No me Potter encima, Harry

Harry Potter y la Cámara Secreta

Siguiendo esa tradición que dice que toda película para niños debe tener su adaptación para la gris de Sony, EA nos 'sorprende' con un calco del Potter del año pasado



Los dos protagonistas llegaron tarde al casting de Operación Triunfo. Aquí tenéis la prueba.

Plataforma **PS One**
Género **Aventura**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Argonaut Games**
Editor **EA**
Distribuidor **EA**
Precio **39,95 euros**

Mientras el *Harry Potter y la Cámara Secreta* para PS2 nos ha sorprendido gratamente por su notable nivel técnico y jugable, su hermano pequeño para la gris de Sony nos ha dejado un regusto amargo porque se nota a la legua que sus desarrolladores han trabajado menos que el oculista de Serafín Zubiri.
Y es que los chicos de Argonaut nunca han destacado por la gran calidad de sus juegos (quizá el más destacable fue *El Emperador y sus Locuras*, que despuntaba por su divertidísimo sentido del humor), pero con un año entre juego y juego esperábamos que el motor gráfico hubiera sufrido algunos ajustes o que la mecánica se hubiera perfeccionado. Lamentablemente, nos hemos encontrado una auténtica extensión de *Harry Potter y la Piedra Filosofal*, que lo ha reaprovechado todo (igual que hacen en el Bar Budo con sus croquetas 'hechas en casa') y lo único que ha hecho es cambiar la historia e introducir algún que otro personaje secundario más.
Si tenéis una PS2, no lo dudéis, comprad el juego que EA ha realizado para vuestra consola. Y es que esta versión sólo es recomendable para los muy muy fans de Potter y para aquellos que aún tengan que seguir tirando con su vieja y abandonadita PS One.

Con un año entre juego y juego esperábamos que el motor gráfico se hubiera ajustado

- El aroma a Hogwarts
- Técnicamente terrible
- No aporta nada

Ambientación	6
Gráficos	4,5
Jugabilidad	6
Duración	5
Vidilla	5,5
Nota	**5**

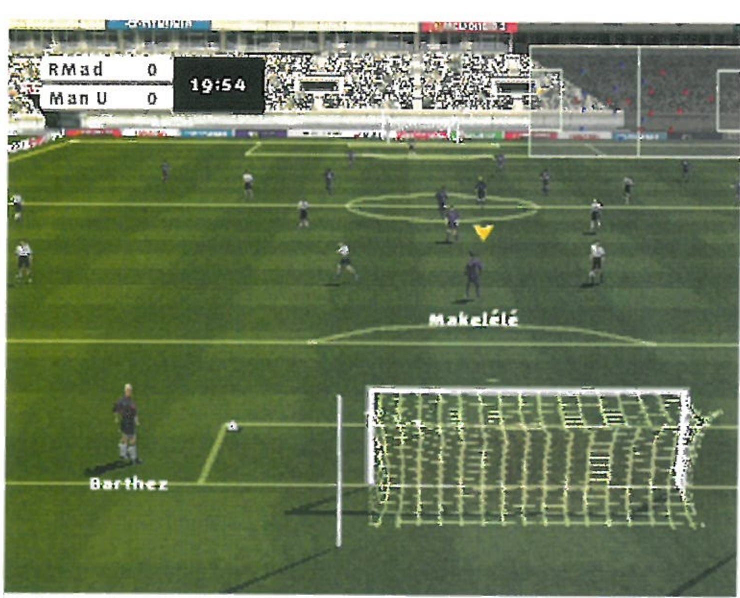
Harry Arévalo

Si este *Harry Potter y la Cámara Secreta* para PS One no sufriera bastante con sus defectos técnicos y de jugabilidad, además tiene que sufrir un doblaje bastante deficiente a pesar de estar realizado por los mismos actores que ponen las voces españolas en el film. Es impagable oír al doblador de Harry intentando pronunciar los nombres de los magos de los cromos que conseguimos durante el juego (del estilo de "Dorcas Wellbeloved" o "Hengist of Woodcroft"), ya que en lugar de la pronunciación correcta consigue una mezcla del *spanglish* de Carmen Sevilla con el 'gangoseo' de Arévalo...







¿Eso que está a punto de chutar Barthez es una pelota o una cabeza de cochinillo?

FIFA 2003

Sólo cambia el año

Plataforma **PS One**
Género **Deportivo**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **EA Sports**
Editor **EA**
Distribuidor **EA**
Precio **34,95 euros**

EA Sports parece decidida a sacar partido de la escasez de lanzamientos para nuestra añorada PS One con otra nueva entrega de su saga *FIFA*. Y es que no deja de ser triste que lo mejor que se pueda decir sobre este título es que conserva todos los elementos definitorios de la serie más fructífera de la compañía canadiense: licencias oficiales de todos los equipos y jugadores, multitud de opciones y campeonatos por disputar, los comentarios de esos dos auténticos *showmans* radiofónicos (¿por qué no sustituyen ellos a Gomaespuma?) que son Manolo Lama y Paco González, la ambientación de los estadios, la banda sonora cañera y *techno*... Pero, igual que conserva sus virtudes, este *FIFA 2003* también conserva todo lo malo de su anterior entrega para PS One... e incluso lo multiplica exponencialmente. Y es que su jugabilidad es ínfima, su motor gráfico sufre más que el de una motocicleta alimentada con Fanta Limón y sus aportaciones jugables son más bochornosas que realmente útiles (¿flechas de colores? ¿barra de fuerza?). Así que a no ser que necesitéis con desesperación una versión actualizada de *FIFA 2002* para no sufrir un paro cardíaco, os aconsejamos que optéis por un título que aporte más novedades.

- **La marca *FIFA***
- **Defectos elevados al cubo**
- **Desarrollo caótico**

Ambientación	8,5	6
Gráficos	6,5	
Jugabilidad	5	
Duración	7	
Vidilla	5	





Pro Evolution Soccer 2

Sin rastro de la evolución

Plataforma **PS One**
Género **Deportivo**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **KCET**
Editor **Konami**
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**

Estaríamos encantados de la estrategia de Konami de seguir publicando títulos de la saga *Pro Evolution Soccer* en la gris de Sony si no fuera por un detalle: que esta secuela ya la hemos visto. Y es que el *Pro Evolution Soccer 2* que hemos degustado no es más que el mismo juego del pasado año con un envoltorio un pelín diferente.

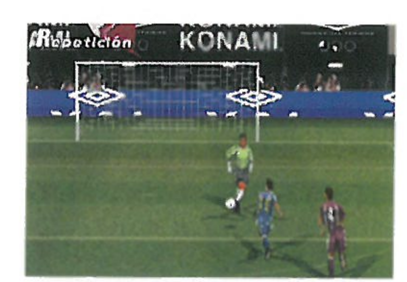
Por mucho que el entrenamiento se haya rebautizado como Desafío Umbro, no hay ni rastro del nuevo modo de práctica que incorpora la versión para PS2 de este título, ni hay noticias de sus mejoras en la IA de los futbolistas. Al menos hay que alegrarse de que el juego conserve aquello que lo hace grande: una jugabilidad antológica muy muy cercana a la simulación, además de unas cotas de adicción a años luz de su máximo rival, la saga *FIFA*.

Ahora bien, que el juego no haya evolucionado en su encarnación para PS One no significa que haya quedado obsoleto. *Pro Evolution Soccer 2* sigue colocando a la saga en el trono de los juegos futbolísticos, por encima de dudosas consideraciones sobre si lo importante son las licencias y las opciones por encima del juego puro y duro.

- **Dificultad ajustada**
- **Simulación pura**
- **Igualito a su predecesor**

Ambientación	8,5	9
Gráficos	9	
Jugabilidad	9,5	
Duración	9	
Vidilla	9,5	

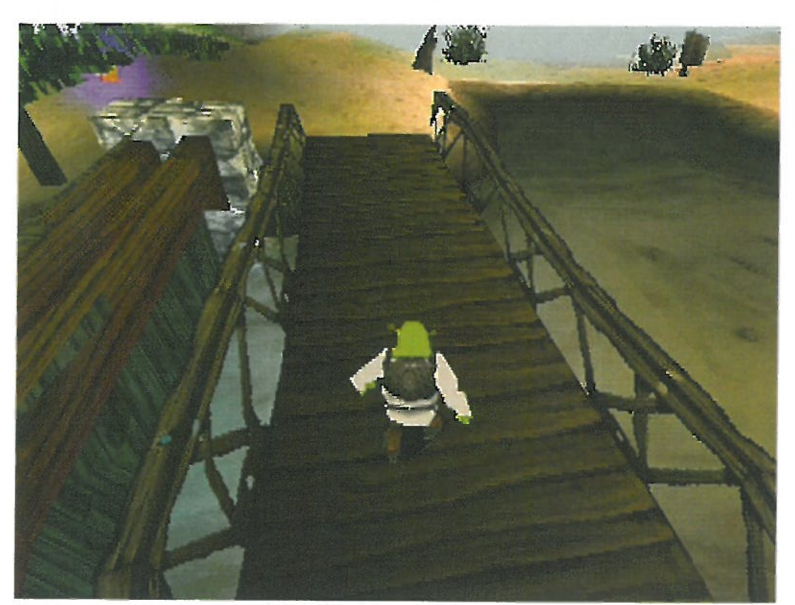








Aquí tenéis un claro ejemplo de la táctica de Javier Clemente: patadón y *tos p'arriba*.



Ya sabemos que no es una captura muy interesante... ¡pero es que todo el juego es así!

Shrek: Treasure Hurt

Verde, pero verde verde ¡¡¡verde!!!

Plataforma **PS One**
Género **Aventura**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Codemonkeys**
Editor **TDK Mediactive**
Distribuidor **TDK**
Precio **49,95 euros**

Digamos que la historia de los videojuegos no está cimentada en adaptaciones peliculeras admirables, y si a eso le añadimos que la película que nos ocupa pasó de moda hace casi un añito, las expectativas que proporciona *Shrek: Treasure Hunt* son menos halagüeñas que las de Bustamante de licenciarse en filosofía... y, por desgracia, el juego lo confirma con creces. Para empezar, el Shrek del juego (o eso dicen, porque a nosotros nos parece un saco poligonal de color verde) parece haberse trasladado a Londres, porque la niebla de su pantano no deja ver ni un solo fondo. Además parece que ha contratado a John Woo para sus escenas, porque funciona a cámara lenta gracias a uno de los refrescos de pantalla más lamentables que se han paseado por la PS One. Pero lo más sorprendente es que la parte técnica no es lo peor del título, sino que su dinámica de juego invita al aburrimiento, ya que se basa en recoger una serie de objetos (algo sumamente fácil) para desbloquear algunos minijuegos (simplones y un tanto vergonzosos). De acuerdo, se trata de un juego para niños, pero... ¿los niños no tendrían que divertirse con él?

- **De vez en cuando sale Shrek**
- **Provoca bostezos**
- **Modelados y animaciones lamentables**

Ambientación	**4**	**3**
Gráficos	**3**	
Jugabilidad	**3**	
Duración	**4**	
Vidilla	**2**	





Hemos llegado a otro minijuego. ¿Qué será esta vez? ¿Saltar plataformas? ¿Apretar botones? ¡Por originalidad que no quede!

Digimon World 2003

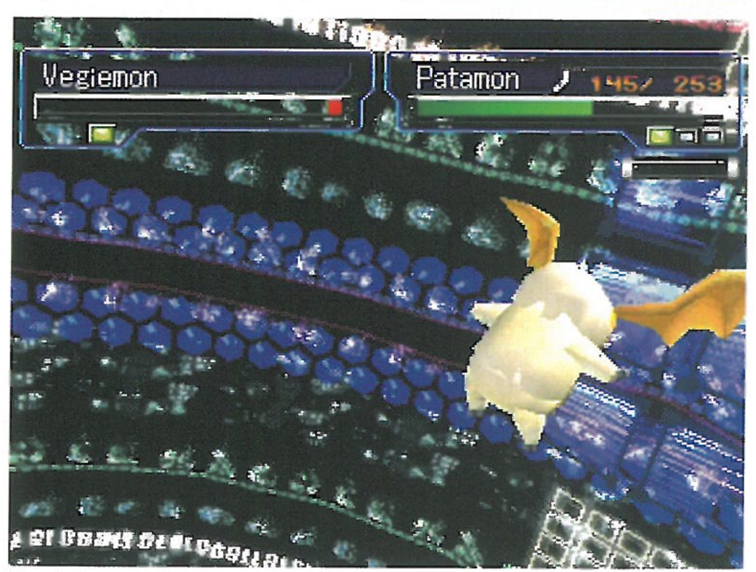
¿Por qué le llaman *Digimon* cuando quieren decir *Pokemon*?

Plataforma **PS One**
Género **RPG**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Bandai**
Editor **Bandai**
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**

Para su nueva entrega de la serie *Digimon* para PS One, los chicos de Bandai han decidido 'adaptar' claramente los postulados de la saga *Pokemon*. Así, en *Digimon World 2003* nos adentraremos en un mundo virtual ("Digimon Online") en el que dispondremos de tres monstruitos que deberemos entrenar y *digievolucionar* para que, a lo Mike Tyson, sean capaces de vencer a tortazo limpio a otros monstruitos. Como en las aventuras de Pikachu, en este juego el aire rolero es más bien brisita, y se limita a poco más que unas cargantes escenas repletas de interminables diálogos, a las tiendas donde comprar armas o las clásicas posadas para descansar. Y es que este título tiene su supuesto punto fuerte en sus combates por turnos (las únicas escenas poligonales del juego), pero las tácticas de ataque son más limitadas que el vocabulario de Carlos Lozano y los enfrentamientos se basan más en el "soy más fuerte que tú" que en la estrategia. Dejando esos combates a un lado, nos encontramos con un nivel gráfico digno de Super Nintendo: fondos prerenderizados, *sprites* en lugar de personajes poligonales... vamos, que el título sólo resulta salvable para los fans de la saga y los usuarios menos exigentes de PS One.

- **¡Un RPG para PS One!**
- **La 'influencia' de *Pokemon***
- **Graficamente pobre**

Ambientación	**6**	**6**
Gráficos	**5**	
Jugabilidad	**6,5**	
Duración	**6**	
Vidilla	**5,5**	



Si os decimos que Patamon debería ser "Gapomon", ya sabréis qué está a punto de hacer.





Los mejores juegos, puntuados





BARBARIAN
Distribuidor **Virgin**
Precio **52,95 euros**
Puntuación **7**



BLADE II
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6**

BLOODY ROAR 3
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



DEAD OR ALIVE 2
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



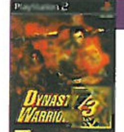
LAS DOS TORRES
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



DBZ: BUDOKAI
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



DYNASTY WARRIORS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **32,99 euros**
Puntuación **8**



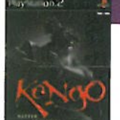
DYNASTY WARRIORS 3
Distribuidor **Proein**
Precio **66,95 euros**
Puntuación **8**



GAUNTLET DARK LEGACY
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **6**



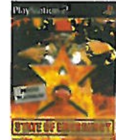
GUILTY GEAR X
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



KENGO: MASTER OF BUSHIDO
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **30,02 euros**
Puntuación **7,5**



READY 2 RUMBLE ROUND 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



STATE OF EMERGENCY
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



TEKKEN 4
Distribuidor **Sony**
Precio **69,95 euros**
Puntuación **9**



TEKKEN TAG TOURNAMENT
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



VIRTUA FIGHTER 4
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**





ALL-STAR BASEBALL 2002
Distribuidor **Acclaim**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



BMX XXX
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



ESPN INT. TRACK & FIELD
Distribuidor **Konami**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



ESPN X-GAMES SNOWBOARDING
Distribuidor **Konami**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7,5**



ESTO ES FÚTBOL 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



ESTO ES FÚTBOL 2003
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



FIFA 2001
Distribuidor **EA**
Precio **63,04 euros**
Puntuación **8**



FIFA 2002
Distribuidor **EA**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8**



FIFA 2003
Distribuidor **EA**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8,5**



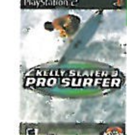
INT. LEAGUE SOCCER
Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



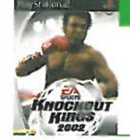
ISS
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



ISS 2
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



KELLY SLATER'S PRO SURFER
Distribuidor **Proein**
Precio **65,95 euros**
Puntuación **7,5**



KNOCKOUT KINGS 2002
Distribuidor **EA**
Precio **65,95 euros**
Puntuación **8,5**



MADDEN NFL 2001
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**



MADDEN NFL 2002
Distribuidor **EA**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **7,5**



MANAGER DE LIGA 2003
Distribuidor **Codemasters**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



MUNDIAL FIFA 2002
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



MX 2002
Distribuidor **Proein**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **8**



MX SUPERFLY
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuacion **7**



NBA HOOPZ
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7,5**



NBA LIVE 2001
Distribuidor **EA**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **5,5**



NBA STREET
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



NHL 2001
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



NHL HITZ 2003
Distribuidor **Virgin**
Precio **49,99 euros**
Puntuación **8,5**



PRO EVOLUTION SOCCER
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**



PRO EVOLUTION SOCCER 2
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**



RED CARD
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



SALT LAKE 2002
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



SHAUN PALMER
Distribuidor **Proein**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **7,5**



SLAM TENNIS
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **7,5**



SLED STORM
Distribuidor **EA**
Precio **65,93 euros**
Puntuación **7**



SMASH COURT TENNIS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



SPLASHDOWN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



SSX
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



SSX TRICKY
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8,5**



TARZAN FREERIDE
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



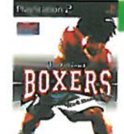
TIGER WOODS PGA TOUR 2002
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**




TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



TONY HAWK'S PRO SKATER 4
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9,5**



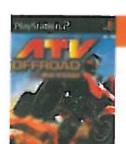
VICTORIOUS BOXERS
Distribuidor **Planeta**
Precio **59,50 euros**
Puntuación **7,5**



VIRTUA TENNIS 2
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

CARRERAS

24 HORAS DE LE MANS
Distribuidor **Infogrames**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



ATV OFF ROAD
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8,5**



BURNOUT
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



CIRCUS MAXIMUS
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **5**



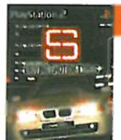
COLIN MCRAE 3
Distribuidor **Codemasters**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



CRASHED
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



CRAZY TAXI
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



DRIVING EMOTION TYPE-S
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **5**



EIGHTEEN WHEELER
Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



EXTREME G3
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



F1 2001
Distribuidor **EA**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **8**



F1 RACING CHAMPIONSHIP
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **9,95 euros**
Puntuación **5**



FERRARI F355 CHALLENGE
Distribuidor **Sony**
Precio **59 euros**
Puntuación **7**



FORMULA 1 2001
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



FORMULA 1 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7,5**



GRAN TURISMO 3 A-SPEC
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



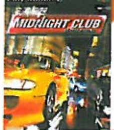
GRAN TURISMO CONCEPT 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**



GTC ÁFRICA
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



LOTUS CHALLENGE
Distribuidor **Virgin**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



MIDNIGHT CLUB
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



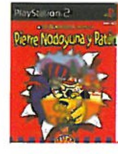
MOTO GP
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



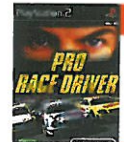
MOTO GP 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**



NEED FOR SPEED 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



PIERRE NODOYUNA Y PATÁN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **51,03 euros**
Puntuación **8**



PRO RACE DRIVER
Distribuidor **Codemasters**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



PRO RALLY 2002
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **42,95 euros**
Puntuación **7**



RALLY CHAMPIONSHIP
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



RIDGE RACER V
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**



SHOX
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



THE SIMPSONS ROAD RAGE
Distribuidor **EA**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **6,5**



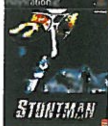
SMUGGLER'S RUN
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



SPACE RACE
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



SPY HUNTER
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **9**



STUNTMAN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



TOTAL IMMERSION RACING
Distribuidor **Planeta**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



V-RALLY 3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



WILD WILD RACING
Distribuidor **Friendware**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



WIPEOUT FUSION
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



WRC II: EXTREME
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9**



WRECKLESS
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



SHOOT'EM-UPS



007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8**



ACE COMBAT 4
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



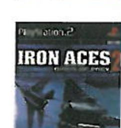
DEUS EX
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



ENDGAME
Distribuidor **Planeta**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



GUNGRIFFON BLAZE
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



IRON ACES 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6,5**



LETHAL SKIES
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



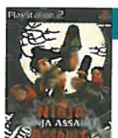
MAX PAYNE
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**



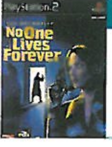
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



MEN IN BLACK II: ALIEN ESCAPE
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **6,5**



NINJA ASSAULT
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



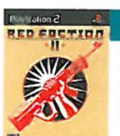
NO ONE LIVES FOREVER
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



QUAKE III REVOLUTION
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



RED FACTION
Distribuidor **Proein**
Precio **32,95 euros**
Puntuación **8,5**



RED FACTION 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**



SILENT SCOPE
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



SILPHEED: THE LOST PLANET
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**



SOLDIER OF FORTUNE: EDICIÓN GOLD
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6**



STAR WARS: STARFIGHTER
Distribuidor **EA**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



STAR WARS: JEDI STAPFIGHTER
Distribuidor **EA**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



THUNDERHAWK: OP.PHOENIX
Distribuidor **Proein**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



TIME CRISIS 2
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **9**



TIMESPLITTERS
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



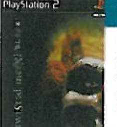
TIMESPLITTERS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



TOP GUN
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **7,5**



TUROK EVOLUTION
Distribuidor **Acclaim**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



TWISTED METAL: BLACK
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **9**



UNREAL TOURNAMENT
Distribuidor **Infogrames**
Precio **63,08 euros**
Puntuación **7,5**



VAMPIRE NIGHT
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



X-SQUAD
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7,5**



PLATAFORMAS



CRASH BANDICOOT 4
Distribuidor **Vivendi**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**

HAVEN: CALL OF THE KING
Distribuidor **Virgin**
Precio **49,99 euros**
Puntuación **8,5**



JAK & DAXTER
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



KLONOA 2
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **9**



MONSTRUOS, S.A.
Distribuidor **Sony**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **6,5**



RATCHET & CLANK
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9,5**



RAYMAN REVOLUTION
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**

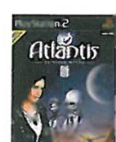


STITCH: EXPERIMENTO 626
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



AVENTURAS

ALONE IN THE DARK 4
Distribuidor **Infogrames**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



ATLANTIS III
Distribuidor **Cryo**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **6**



BATMAN VENGEANCE
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **7,5**



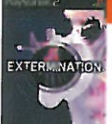
BLOOD OMEN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



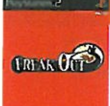
D.N.A.: DARK NATIVE APOSTLE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7,5**



ECCO THE DOLPHIN
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7,5**



EXTERMINATION
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



FREAK OUT
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,95 euros**
Puntuación **8,5**



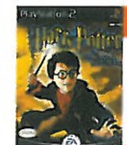
FUR FIGHTERS
Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7**



LA FUGA DE MONKEY ISLAND
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**



GIANTS: CITIZEN KABUTO
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



HARRY POTTER Y LA...
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



HERDY GERDY
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



HITMAN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



ICO
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



METAL GEAR SOLID 2
Distribuidor **Konami**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **9,5**



SOUL REAVER 2
Distribuidor **Proein**
Precio **56,99 euros**
Puntuación **8,5**



ONIMUSHA: WARLORDS
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



ONIMUSHA 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



EL PLANETA DEL TESORO
Distribuidor **Sony**
Precio **49,99 euros**
Puntuación **7**



PRISONER OF WAR
Distribuidor **Codemasters**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



PROJECT EDEN
Distribuidor **Proein**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



PROJECT ZERO
Distribuidor **Virgin**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **8,5**



PRYZM CHAPTER ONE
Distribuidor **TDK**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **5,5**



RE CODE: VERONICA X
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

escaparate



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8**



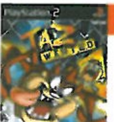
SHADOW OF MEMORIES
Distribuidor **Konami**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8,5**



SILENT HILL 2
Distribuidor **Konami**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **8,5**



SPIDER-MAN
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



TAZ: WANTED
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **7,5**

THE MUMMY RETURNS
Distribuidor **Vivendi**
Precio **57,07 euros**
Puntuación **7**



THE THING
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



ZONE OF THE ENDERS
Distribuidor **Konami**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**



PUZZLE Y ESTRATEGIA



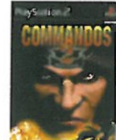
AGE OF EMPIRES 2
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



AQUA AQUA WETRIX
Distribuidor **Proein**
Precio **42,02 euros**
Puntuación **5,5**



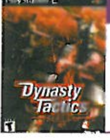
ARMY MEN: RTS
Distribuidor **Virgin**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **5,5**



COMMANDOS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8,5**



DROPSHIP
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



DYNASTY TACTICS
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



KESSEN
Distribuidor **EA**
Precio **63,08 euros**
Puntuación **8,5**



KESSEN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



KURI KURI MIX
Distribuidor **Planeta**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



POLAROID PETE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7**



RING OF RED
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



SUPER BUST-A-MOVE
Distribuidor **Acclaim**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



THEME PARK WORLD
Distribuidor **EA**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



RPG'S

BALDUR'S GATE
Distribuidor **Virgin**
Precio **56,95 euros**
Puntuación **9**



DARK CLOUD
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



ETERNAL RING
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **6**



EVERGRACE
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



FINAL FANTASY X
Distribuidor **Sony**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9,5**



GRANDIA 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



KINGDOM HEARTS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9**



SHADOW HEARTS
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



SUMMONER 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **6**

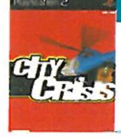


ACCIÓN

AIRBLADE
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



ARMORED CORE 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **60,07 euros**
Puntuación **7,5**



CITY CRISIS
Distribuidor **Proein**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **5**




DARK SUMMIT
Distribuidor **Proein**
Precio **67,95 euros**
Puntuación **6,5**



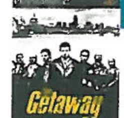

DEVIL MAY CRY
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



DRAKAN: THE ANCIENTS' GATES
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



FIREBLADE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



THE GETAWAY
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



GTA: VICE CITY
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9,5**



GTA3
Distribuidor **Proein**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **9,5**



GUNGRAVE
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **7,5**



HEADHUNTER
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **5**



MAXIMO
Distribuidor **EA**
Precio **62,45 euros**
Puntuación **8**



MDK 2: ARMAGEDDON
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7**



MR MOSKEETO
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



ONI
Distribuidor **Proein**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **7**



OPERATION WINBACK
Distribuidor **Virgin**
Precio **35,95 euros**
Puntuación **7,5**



SKY ODYSSEY
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **7**



TERMINATOR: DOF
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



BRITNEY'S DANCE BEAT
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **7,5**



EJAY CLUBWORLD
Distribuidor **Planeta**
Precio **54 euros**
Puntuación **8,5**



FREQUENCY
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



GITAROO MAN
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



MAD MAESTRO!
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



MTV MUSIC GENERATOR 2
Distribuidor **Proein**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **8**



PARAPPA THE RAPPER 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



RAYMAN M
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **63,08 euros**
Puntuación **7,5**



REZ
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9**



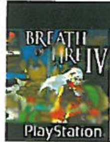
SPACE CHANNEL 5
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

PS ONE

No queremos dejar de lado a nuestros lectores poseedores de una PS One, así que también os ofrecemos un listado de lo mejor para la gris.



ACE COMBAT 3
Distribuidor **Sony**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**



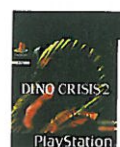
BREATH OF FIRE IV
Distribuidor **EA**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **8,5**



COLIN MCRAE 2.0
Distribuidor **Codemasters**
Precio **26,95 euros**
Puntuación **10**



CRASH BANDICOOT 3
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **8**



DINO CRISIS 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **9,5**



DRIVER 2
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,99 euros**
Puntuación **9,5**



FINAL FANTASY VIII
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**



GRAN TURISMO 2
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **10**



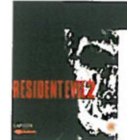
ISS PRO EVOLUTION 2
Distribuidor **Konami**
Precio **27,99 euros**
Puntuación **9,5**



MOH: UNDERGROUND
Distribuidor **EA**
Precio **24,95 euros**
Puntuación **9,5**



METAL GEAR SOLID
Distribuidor **Konami**
Precio **14,97 euros**
Puntuación **10**



RESIDENT EVIL 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **23,90 euros**
Puntuación **10**



RAYMAN 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **9**



SILENT HILL
Distribuidor **Konami**
Precio **19,99 euros**
Puntuación **9,5**



SOUL REAVER
Distribuidor **Proein**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **9,5**



SPYRO 3
Distribuidor **Sony**
Precio **22,95 euros**
Puntuación **9,5**



TEKKEN 3
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**



TIME CRISIS
Distribuidor **Sony**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **9,5**



TONY HAWK'S PRO SKATER 2
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



VAGRANT STORY
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,99 euros**
Puntuación **9,5**

Blade II



Después de rescatar a su mentor Whistler, que había sido raptado por sus enemigos, el cazavampiros Blade se ve obligado a aceptar una tregua con éstos cuando le descubren una amenaza que se cierne tanto sobre los humanos como sobre los vampiros: se trata de los Reapers, unos chupasangres mutantes que se alimentan tanto de humanos como de no-muertos y que están infectando rápidamente a toda la población. La única esperanza de salvación es que Blade se alíe con el Bloodpack, un grupo de vampiros de élite a mando del Concilio Oscuro. Pero la amenaza tiene unas raíces demasiado cercanas...





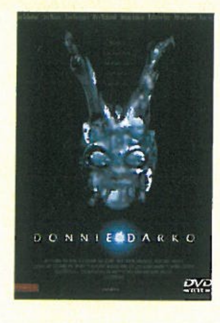


VALORACIÓN

Del Toro demuestra su sabiduría cinematográfica exprimiendo un presupuesto modesto hasta conseguir un espectáculo terrorífico a la altura de las mayores superproducciones

- **DIRECTOR** Guillermo Del Toro
- **INTÉRPRETES** Wesley Snipes, Kris Kristofferson, Ron Perlman, Leonor Varela, Norman Reedus, Thomas Kretschmann, Luke Goss
- **DISTRIBUIDORA** TriPictures
- **PRECIO** 27 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 EX (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Escenas eliminadas, escenas alternativas, documental *El Pacto de Sangre*, trailers y videoclip, música y efectos, análisis de secuencias, notas del director, galería de imágenes, guía de supervivencia del videojuego *Blade II*, comentarios de director, productor y guionista

Donnie Darko



Donnie es un adolescente inteligente con un gran problema: sufre transtornos de personalidad que le hacen ser... digamos "diferente". Si como "diferente" entendemos a alguien que tiene como amigo imaginario a un siniestro conejo gigante que le vaticina que el mundo va a terminarse en unos cuantos días. Esa misma noche, el motor de un avión cae justo sobre la habitación del chico, que se salva por los pelos, desencadenándose toda una odisea oscura y amarga hacia su destino.

VALORACIÓN

Asombroso debut fílmico de Kelly, que mezcla con maestría el fantástico con la cotidianidad a la manera de un joven Lynch

- **DIRECTOR** Richard Kelly
- **INTÉRPRETES** Jake Gyllenhaal, Jena Malone, Mary McDonnell, Drew Barrymore, Patrick Swayze, Holmes Osborne, Katharine Ross
- **DISTRIBUIDORA** Manga
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Trailer, fichas artística y técnica, filmografías selectas, *También en DVD*

Repli-Kate



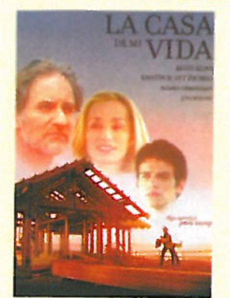
El joven y brillante científico Max Fleming tiene un laboratorio en la Universidad donde trabaja en la obra de su vida, la primera máquina del mundo para clonar personas. Accidentalmente su amigo Henry y él clonan a una periodista llamada Kate, pero deciden aprovechar la situación para aportar al nuevo clon unos cuantos cambios 'interesantes': hacen que le encante la cerveza, los deportes televisivos, la pizza y, cómo no, el sexo. Pero ¿seguro que una chica así resultará atractiva?

VALORACIÓN

Los productores de *American Pie* paren otra infumable comedia que acumula tópico burdo tras tópico burdo sin rubor alguno

- **DIRECTOR** Frank Longo
- **INTÉRPRETES** Ali Landry, James Roday, Todd Robert Anderson, Kurt Fuller, Desmond Askew, Eugene Levy
- **DISTRIBUIDORA** Filmax
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 2.0 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Biofilmografías director y actores

La Casa de mi Vida



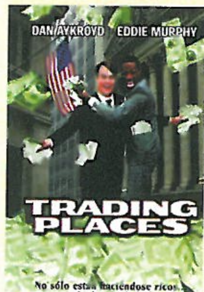
Un arquitecto cuarentón, George Monroe, vive en una casa a medio construir que nunca ha sido capaz de terminar. Su mujer hace tiempo que le dejó por otro, y su hijo Sam se atiborra a pastillas y vive peligrosamente. Pero un día la vida de George da un giro completo: le echan del trabajo y le diagnostican un cáncer terminal que le matará en cuatro meses. Eso le da las fuerzas necesarias para ponerse a terminar su casa, haciendo además que la gente que le rodea vuelva a acercarse a él.

VALORACIÓN

Uno de esos dramones realizados descaradamente cara a los Oscars, que se salva por los magníficos actores que en él pululan

- **DIRECTOR** Irwin Winkler
- **INTÉRPRETES** Kevin Kline, Kristin Scott Thomas, Hayden Christenesen, Jena Malone, Mary Steenburgen, Mike Weinberg, Scotty Weavenworth
- **DISTRIBUIDOR** Sogepaq
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Ninguno

Entre Pillos Anda el Juego



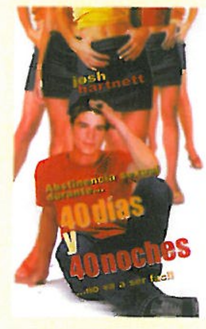
Dos aburridos hermanos podridos de dinero, Mortimer y Randolph Duke, animan su sosa vida haciendo apuestas entre ellos. Un día, deciden apostar para ver si pueden convertir a un simple criminal en un exitoso hombre de negocios, y para probarlo dejan sin trabajo a Louis Winthorpe III, acostumbrado al lujo y a las comodidades, para colocar en su lugar a un choricillo llamado Billy Ray Valentine. Louis tendrá que aceptar su nueva condición y, mientras, planear su venganza.

VALORACIÓN

Disparatada comedia de un Landis en plena forma, llena de mala leche y cinismo, y con un plantel de actores cómicos de lujo

- **DIRECTOR** John Landis
- **INTÉRPRETES** Dan Aykroyd, Eddie Murphy, Ralph Bellamy, Don Ameche, Denholm Elliot, Jamie Lee Curtis, Kristin Holby, Paul Gleason
- **DISTRIBUIDORA** Paramount
- **PRECIO** 24,01 euros
- **SONIDO** Mono (Castellano, francés, alemán, italiano), Dolby 5.1 (Inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés, francés, alemán, árabe, croata, checo, danés, esloveno, finlandés, griego, hebreo, rumano, sueco, turco
- **EXTRAS** Ninguno

40 Días y 40 Noches

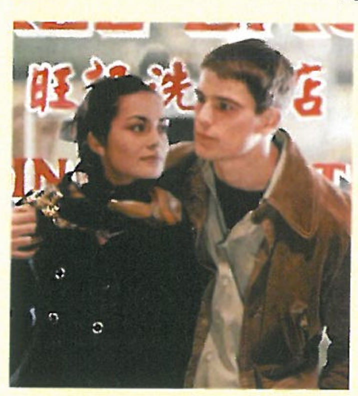


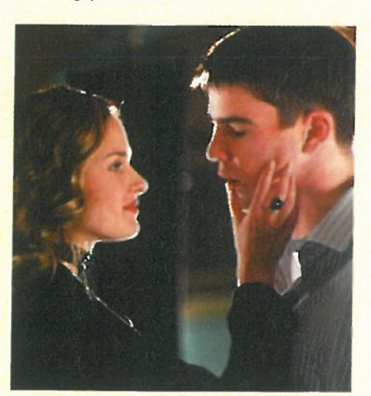
Después de romper con su novia Nicole, con la que llevaba muchísimo tiempo saliendo, Matt se encuentra en una situación desesperada: se liga a todas las mujeres que pasan por su lado, pero no puede quitarse de la cabeza a su exnovia, que ha rehecho su vida con otro chico. Pero un día el sermón de su hermano seminarista le abre una posibilidad que no se había planteado: aguantar los cuarenta días que dura la Cuaresma sin ningún tipo, clase ni forma de vida sexual, incluyendo besos, caricias ni... ejem... autosatisfacciones, para así crearse la perspectiva necesaria de su situación para encontrar una solución a su triste situación personal. No obstante, en una de esas finas ironías que se permite el Destino, tras unos días de su periodo de 'reflexión', Matt conoce a la mujer de sus sueños, una chica llamada Erica Sutton con la que ni puede 'hacer' nada ni decirle por qué no puede 'hacer' nada.

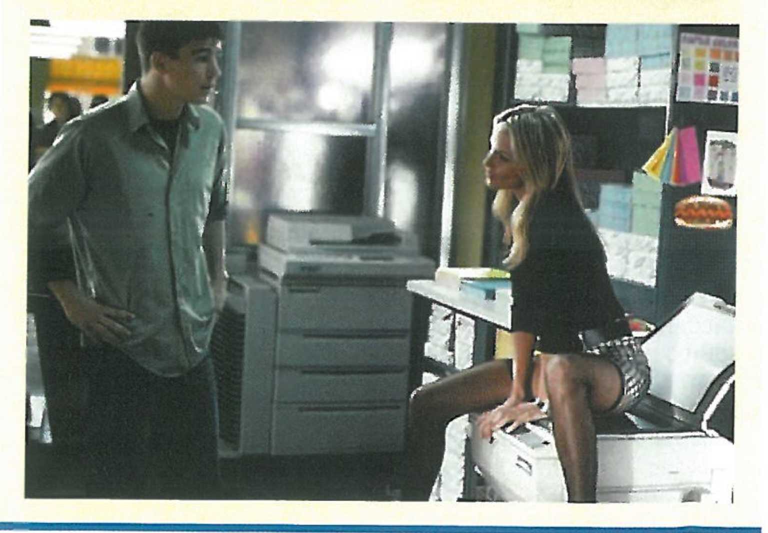
VALORACIÓN

Con semejante punto de partida era evidente que no íbamos a encontrar una comedia inteligente, sino un bodrio a medio camino entre *La Chica de Al Lado* y *American Pie*

- **DIRECTOR** Michael Lehmann
- **INTÉRPRETES** Josh Hartnett, Shannyn Sossamon, Vinessa Shaw, Paulo Costanzo, Griffin Dune, Adam Trese, Emmanuelle Vaugier
- **DISTRIBUIDORA** Universal
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 2.0 (Castellano, francés), Dolby 5.1 (Inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Comentarios de director, guionista y productor







La Máscara del Faraón



Durante el cambio de siglo, en el Museo del Louvre de la ciudad de París, una maligna y poderosa momia posee el cuerpo de una persona, convirtiéndole en un fantasma al que se bautiza como Belphegor. Durante las noches, ese ser etéreo recorre el museo en busca de siete objetos egipcios de enormes poderes mágicos, que una vez agrupados podrán hacer resucitar a la momia. La joven egiptóloga Lisa intentará resolver un misterio que le descubrirá su parte más oscura.

VALORACIÓN

Fallido intento de resucitar un mito del fantástico francés, lastrado por un guión bastante malo y unos efectos especiales de saldo

- **DIRECTOR** Jean-Paul Salomé
- **INTÉRPRETES** Sophie Marceau, Michel Serrault, Frédéric Diefenthal, Julie Christie, Jean-François Balmer, Lionel Abélanshi
- **DISTRIBUIDORA** Lauren
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, francés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Ninguno

Tras la Línea Enemiga



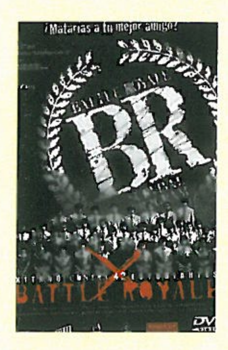
Un joven piloto de la Marina americana, Chris Burnett, está cansado de las misiones de reconocimiento que una y otra vez le hacen realizar por el cielo de Bosnia. Durante una de ellas, en plena Navidad, Burnett decide salir ligeramente de su ruta marcada porque ha visto un objetivo interesante. Por desgracia, las fuerzas serbias derriban el avión y Burnett, deberá intentar sobrevivir en territorio hostil mientras su oficial al mando, Reigert, organiza una misión de rescate a espaldas de la OTAN.

VALORACIÓN

Infumable americanada llena de patriotismo barato y derechismo deleznable, con un héroe listo e intocable a lo Rambo

- **DIRECTOR** John Moore
- **INTÉRPRETES** Owen Wilson, Gene Hackman, Joaquim De Almeida, David Keith, Olek Krupa
- **DISTRIBUIDORA** 20th Century Fox
- **PRECIO** 23,99 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Escenas inéditas y extendidas (con comentario opcional), escenas alternativas, detrás de las cámaras, comentarios del director y de los productores

Battle Royale



Paso a paso, Japón se aboca al desastre. La economía está totalmente descontrolada, millones de personas están sin empleo y la violencia en las escuelas ha alcanzado límites insoportables... y el Gobierno contraataca con lo que llama *El Programa de Reforma del Nuevo Milenio*, supuestamente una herramiento para encauzar la situación, pero que en realidad es un *reality show* macabro llamado *Battle Royale*. En él, se traslada a toda una clase a una isla desierta y se proporciona a cada alumno comida, un mapa, un compás y un arma al azar. El objetivo es que, durante tres días, deben eliminarse los unos a los otros hasta que sólo quede uno vivo... de lo contrario, los collares cerrados electrónicamente que todos llevan explotarán al mismo tiempo. Esta vez los elegidos son los alumnos del Instituto Castle Rock, cuyo profesor ha sido asesinado y sustituido por un desquiciado maestro que acepta llevar a los chicos a su muerte.

VALORACIÓN

Sólo en Japón podía realizarse esta especie de brutal modernización de *El Señor de las Moscas*, resultando una lúcida mezcla de *slasher*, cine fantástico y reflexión sociopolítica

- **DIRECTOR** Kinji Fukusaku
- **INTÉRPRETES** Beat Takeshi, Tatsuya Fujiwara, Aki Maeda, Taro Yamamoto, Masanobu Ando, Kou Shibasaki, Chiaki Kuriyama
- **DISTRIBUIDORA** Manga
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, japonés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Trailer original, fichas artística y técnica, filmografías selectas, *También en DVD*







Adam y Ellas



La joven Lucy Owens trabaja por las noches en el restaurante de moda de Dublin, cantando canciones de amor y, en las pausas, sirviendo las mesas. En una ocasión aparece en el local un apuesto desconocido llamado Adam, del que se enamora instantáneamente, y con el que pronto inicia una relación. Pero lo que Lucy no esperaba es que Adam consigue que sus dos hermanas se enamoren de él y, de hecho, incluso su hermano y la novia de éste caen en sus redes. ¿Quién será en realidad?

VALORACIÓN

Agradable comedia romántica que intenta evitar el habitual almíbar del género con un protagonismo coral y una trama ingeniosa

- **DIRECTOR** Gerard Stembridge
- **INTÉRPRETES** Stuart Townsend, Frances O'Connor, Charlotte Bradley, Kate Hudson, Alan Maher, Tommy Tiernan, Brendan Dempsey
- **DISTRIBUIDORA** Lauren
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 2.0 (Castellano, francés), Dolby 5.1 (Inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Featurette

El Experimento



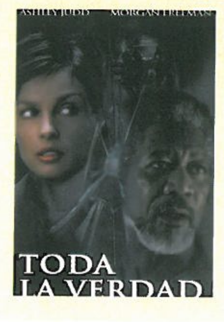
Para realizar un estudio sobre el comportamiento humano, unos científicos encierran durante dos semanas en una falsa prisión a un grupo de 20 hombres con la promesa de ganar 4000 marcos alemanes al final del experimento. Doce de ellos son convertidos en "prisioneros", mientras los ocho restantes son los "guardianes": los primeros deben obedecer, mientras los segundos deben evitar utilizar cualquier tipo de violencia. Pero poco a poco el ambiente se irá enrareciendo...

VALORACIÓN

Espeluznante e inteligente reflexión en clave de *thriller* de la violencia inherente al ser humano, reforzada por el gran trabajo de su director

- **DIRECTOR** Oliver Hirschbiegel
- **INTÉRPRETES** Moritz Bleibtreu, Martin Eggert, Christian Berkel, Justus Van Dohnanyi, Oliver Stokowski, Timo Dierkes, Nicki Von Tempelhoff
- **DISTRIBUIDORA** Manga
- **PRECIO** 23,99 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, alemán)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Escenas eliminadas, making of, entrevistas, trailer, fichas artística y técnica, filmografías selectas

Toda la Verdad



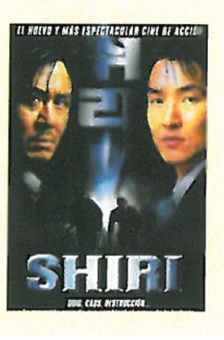
Claire y Tom son una joven pareja feliz, que intentan llevar más allá su alegría teniendo un hijo... pero un día, él es arrestado por la policía militar, y Claire descubre que en realidad se llama Ron Chapman y que está acusado de crímenes de guerra durante su estancia en El Salvador como miembro de las Fuerzas Especiales. Ella es abogado, así que decide defender a su marido, pero debe buscar la ayuda profesional de Charlie Grimes, un alcohólico exletrado militar que era el mejor en su oficio.

VALORACIÓN

Thriller judicial con un guión que repite todos los tópicos del género, y que aguantan tres actorazos como Judd, Freeman y Caviezel

- **DIRECTOR** Carl Franklin
- **INTÉRPRETES** Ashley Judd, Morgan Freeman, Jim Caviezel, Adam Scott, Amanda Peet, Tom Bower, Bruce Davison, Juan Carlos Hernández
- **DISTRIBUIDORA** 20th Century Fox
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 2.0(Castellano, francés), Dolby 5.1 (Inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Featurettes, comentarios del director

Shiri



El grupo octavo de las Fuerzas Especiales de Corea del Norte roba un cargamento de un nuevo explosivo líquido denominado CTX con la intención de hacerlo estallar durante un partido de fútbol al que asisten los presidentes de las dos Coreas. El objetivo: reivindicar la reunificación del país. Yoo, un agente del servicio secreto de Corea del Sur, intentará evitar la catástrofe, pero será perseguido por una asesina de Corea del Norte llamada Lee que, sin embargo, acabaré enamorándose de él.

VALORACIÓN

Interesante film coreano de espías que, con un presupuesto ínfimo, sabe bascular entre el cine de John Woo y el de James Bond

- **DIRECTOR** Kang Je-Gyu
- **INTÉRPRETES** Han Suk-Kyu, Choe Min-Sik, Song Kang-Ho, Kim Yeo-Jin, Derek Kim
- **DISTRIBUIDORA** Filmax
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 2.0 (Castellano, coreano)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Trailer, biofilmografías director y actores

Planet Eggs

Cada vez con más frecuencia, los DVD's incluyen *easter eggs*, esas pequeñas sorpresas que suelen resultar divertidas curiosidades como tomas falsas, entrevistas inéditas, reportajes curiosos... y desde *PlanetStation* queremos ayudaros a descubrirlos gracias a esta sección.

La Comunidad del Anillo: Versión Extendida

Versión alternativa del Concilio de Elrond
En el primer DVD que contiene la película, ve a la opción Seleccionar Escenas y busca la escena final, la 27 ("El Concilio de Elrond"). Aprieta el botón Abajo en tu mando y aparecerá el dibujo de un anillo que te llevará a una versión un tanto peculiar del concilio protagonizada por Jack Black y Sarah Michelle Gellar.

Trailer de *Las Dos Torres*
En el segundo DVD del film ve a la opción Seleccionar Escenas y busca la final, la 48 ("Créditos del Club Oficial de Fans") y aprieta el botón Abajo del mando. Aparecerá el dibujo de dos torres, gracias al que podrás ver el trailer de *Las Dos Torres* que se pasaba en los cines al final de *La Comunidad del Anillo*.





Star Wars Episodio 2: El Ataque de los Clones

Tomas falsas
Reproduce la película y, entre la aparición del símbolo de 20th Century Fox y el de Lucasfilm, usa la opción Title (Título) de tu mando para ir al título 3 (o "03"). Si lo haces bien, verás un vídeo que mezcla los créditos del DVD con unas divertidas tomas falsas.



Anuncios universitarios
En el DVD de extras, ve a la opción La Cafetería de Dex y selecciona Menú Principal. Si entonces aprietas el botón Izquierda, se iluminará un cartel en la pared que tiene detrás Dex. Selecciónalo para conocer una campaña con anuncios hechos a mano que hizo Lucasfilm en varias universidades americanas.



Spider-Man

Bromas de los animadores 3D
En el DVD del film, ve a la opción Comentarios de Contenidos Extras. Baja hasta el icono de "Contenidos Extras" y aprieta Izquierda para seleccionar la fotografía de Harry Osborn. Acepta y verás una serie de bromas realizadas por los animadores de las versiones digitales de Spider-Man y el Duende Verde, algunas muy divertidas.

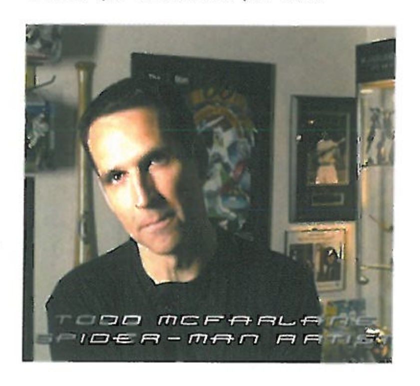
Entrevista con Todd McFarlane
En el disco de extras, en La Red de Spider-Man, ve dentro de la opción DVD-ROM y aprieta Arriba en el mando, con lo que aparecerá un icono negro de Spidey. Acepta y verás una entrevista con Todd McFarlane en que explica el por qué de su cambio de las telarañas clásicas del superhéroe.

Minireportaje sobre los Romita
En el DVD de extras, ve a La Red de Spider-Man, y de allí a La Evolución de Spider-Man. Allí dentro selecciona Galería de Artistas y presiona Derecha en el mando: en la esquina superior derecha de la pantalla aparecerá la frase "The Romitas". Acepta y verás un pequeño reportaje dedicado a John Romita y John Romita Jr.

Villanos a toda pantalla
En el DVD de extras busca la Galería de Villanos de La Evolución de Spider-Man, y allí selecciona a Electro, Veneno o Escorpión y aprieta Abajo. Aparecerá una silueta arácnida: si la seleccionas, podrás ver el modelado 3D de estos enemigos a toda pantalla.

Historia de los Seis Siniestros
Al principio de la Galería de Villanos del anterior *easter egg*, verás encima de los dibujos de los villanos una imagen de Spider-Man con su sentido arácnido funcionando. Si la seleccionas y aceptas, podrás ver información y fotos sobre los Seis Siniestros.

Cubiertas arácnidas rehechas
Segundo DVD, La Red de Spider-Man, sección Galería de Artistas, subsección Galería de los Creadores del Cómic. Allí busca el dibujo realizado por Terry Dodson (es en blanco y negro) y selecciona la cámara con la que te mueves por esta



sección: si aprietas arriba verás la firma de Dodson en el dibujo, y si la seleccionas verás una galería de dibujos que imitan cubiertas clásicas de los cómics arácnidos, sólo que con los personajes del film.

Información de los personajes protagonistas
En el DVD de la película, ve a Contenidos Extras y de allí a Archivos de Actores. Encontrarás las filmografías de los actores principales divididas en dos páginas distintas: en la segunda, aprieta el botón Arriba de tu mando a distancia y el nombre del actor será rodeado por un trazo de lápiz (excepto Cliff Robertson). Acepta y verás información de su personaje, como profesión, edad, altura y su primera aparición en las colecciones arácnidas... además de algunas imágenes de su versión dibujada en el cómic oficial del film.

¡No se vayan todavía, aún hay más!

2000 MANÍACOS
Manga, 17,99 euros
ABYSS
20th Century Fox, 17,99 euros
ACCIÓN MUTANTE
Manga, 23,99 euros
ALIEN EL 8º PASAJERO
20th Century Fox, 17,99 euros
ALIENS
20th Century Fox, 17,99 euros
ANASTASIA
20th Century Fox, 11,99 euros
EL ÁNGEL EBRIO
Filmax, 18 euros
ATANDO CABOS
Lauren, 24,01 euros
BATMAN 66
20th Century Fox, 11,99 euros
BIG
20th Century Fox, 11,99 euros
BOOGIE BOY
Filmax, 18 euros
BRAVEHEART
20th Century Fox, 17,99 euros
EL BUSCAVIDAS
20th Century Fox, 17,99 euros
LA CASA DE AL LADO
Universal, Alquiler
CASPER: LA 1ª AVENTURA
20th Century Fox, 11,99 euros
CASPER Y LA MÁGICA WENDY
20th Century Fox, 11,99 euros
LOS CHICOS DEL MAÍZ V
Lauren, 18 euros
CHITTY CHITTY BANG BANG
20th Century Fox, 11,99 euros
EL CLUB DE LA LUCHA
20th Century Fox, 17,99 euros
COLECCIÓN EXPEDIENTE X
20th Century Fox, 119,99 euros
LA CONFUSIÓN DE GÉNEROS
Manga, 18,61 euros
DEAD MAN
Lauren, 18 euros
DEPREDADOR
20th Century Fox, 17,99 euros
EL DÍA MÁS LARGO
20th Century Fox, 17,99 euros
DIGIMON
20th Century Fox, 11,99 euros
DOS HOMBRES Y UN DESTINO
20th Century Fox, 17,99 euros
DR. DOLITTLE
20th Century Fox, 11,99 euros
DR. DOLITTLE 2
20th Century Fox, 11,99 euros
EN TU CAMA O EN LA NUESTRA
Filmax, 18 euros
ESTAMBUL
Manga, 17,99 euros
FALSA IDENTIDAD
Filmax, 18 euros
FERNGULLY
20th Century Fox, 11,99 euros
FINISTERRE
Filmax, 18 euros
FRENCH CONNECTION
20th Century Fox, 17,99 euros
GENTE CORRIENTE
Paramount, 24,01 euros
THE GHOST (MUERTE SILENCIOSA)
Filmax, 18 euros
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA
20th Century Fox, 17,99 euros
LA GRAN EVASIÓN
20th Century Fox, 17,99 euros
EL GRAN ROBO
Manga, 17,99 euros
HOLOCAUSTO CANÍBAL
Manga, 17,99 euros
HOMBRES DE HONOR
20th Century Fox, 17,99 euros
EL IMPERIO DE LA PASIÓN
Filmax, 18 euros
INDEPENDENCE DAY
20th Century Fox, 17,99 euros
INFIEL
20th Century Fox, Alquiler
INSOMNIO (DEAD AWAKE)
Filmax, Alquiler
JOE THE KING
Manga, Alquiler
LA JUNGLA DE CRISTAL
20th Century Fox, 17,99 euros
LA JUNGLA 2: ALERTA ROJA
20th Century Fox, 17,99 euros
LO QUE LA VERDAD ESCONDE
20th Century Fox, 17,99 euros
MANJAR DE AMOR
Lauren, 24,01 euros
M*A*S*H
20th Century Fox, 17,99 euros
MI COLEGA DUNSTON
20th Century Fox, 11,99 euros
MIENTRAS HAYA HOMBRES
Manga, Alquiler
MILAGRO EN LA CIUDAD
20th Century Fox, 11,99 euros
MILLENIUM MAMBO
Manga, 23,99 euros
MOULIN ROUGE
20th Century Fox, 17,99 euros
MR. LUCKY
Manga, 23,99 euros
NIHM: EL SEC. DE LA SRA. BRISBY
20th Century Fox, 11,99 euros
NIHM: EL RATONCITO VALIENTE
20th Century Fox, 11,99 euros
NOCHE DE REYES
Universal, 24,01 euros
OSCURA TRAICIÓN
Paramount, 24,01 euros
PACK CUÉNTAME
Manga, 72,99 euros
PATTON
20th Century Fox, 17,99 euros
EL PEQUE SE VA DE MARCHA
20th Century Fox, 11,99 euros
PEQUEÑO BUDA
Lauren, 18 euros
EL PLANETA DE LOS SIMIOS
20th Century Fox, 17,99 euros
THE POOL
Paramount, Alquiler
LA PROFECÍA
20th Century Fox, 17,99 euros
¿QUIERES QUE TE CUENTE...?
Paramount, 24,01 euros
EL RENO PERDIDO DE ST. CLAUS
Universal, 15 euros
EL REY ESCORPIÓN
Universal, 24,32 euros
ROCKY
20th Century Fox, 17,99 euros
ROCKY HORROR PICTURE SHOW
20th Century Fox, 17,99 euros
SARA
Filmax, 18 euros
LOS SIETE MAGNÍFICOS
20th Century Fox, 17,99 euros
EL SILENCIO DE LOS CORDEROS
20th Century Fox, 17,99 euros
EL SINDICATO
Paramount, Alquiler
SRA. DOUBTFIRE
20th Century Fox, 11,99 euros
SOLO EN CASA
20th Century Fox, 11,99 euros
SOLO EN CASA 2
20th Century Fox, 11,99 euros
SOLO EN CASA 3
20th Century Fox, 11,99 euros
STAR TREK: LNG TEMPORADA 6
Paramount, 99,50 euros
STAR TREK: LNG TEMPORADA 7
Paramount, 99,50 euros
LA TENTACIÓN
Universal, Alquiler
TITAN A.E.
20th Century Fox, 11,99 euros
TODOS LOS PERROS VAN AL CIELO
20th Century Fox, 11,99 euros
LAS TRES CARAS DEL CRIMEN
Paramount, 24,01 euros
ÚLTIMA JUGADA
Paramount, Alquiler
URBAN COWBOY
Paramount, 24,01 euros
VIERNES 13, 7ª PARTE
Paramount, 24,01 euros
VIERNES 13, 8ª PARTE
Paramount, 24,01 euros
WISHMASTER 2
Filmax, 18 euros
XIU XIU
Filmax, 18 euros

Ránkings

Los Más Alquilados
(según Blockbuster)

1 Episodio ii: El Ataque de los Clones
2 Spider-Man
3 Session 9
4 Van Wilder
5 Hard Ball
6 Monster's Ball
7 La Venganza del Conde de Montecristo
8 Ajuste de Cuentas
9 Suavemente Me Mata
10 La Guerra de Hart

Los Más Vendidos
(según FNAC)

1 La Comunidad del Anillo: V. Extendida
2 Ice Age
3 Matrix
4 Episodio ii: El Ataque de los Clones
5 Resident Evil
6 Spider-Man
7 Pack Star Wars: Episodio i y Episodio II
8 Todo Sobre mi Madre
9 La Comunidad del Anillo
10 Lawrence de Arabia



FINAL HEARTS
LUIS ARCAS (VALENCIA)

Hola, planetas míos. ¿Cómo os va? Espero que estéis lo bastante sobrios como para contestarme a las preguntitas que os hago.
No te preocupes Luis, acabamos de hacernos la prueba del alcoholímetro y esta vez el aparatejo no ha explotado.

Primeramente... ¡¡¡Habéis puesto los pies de foto!!! Veo que habéis escuchado a la gente... muy bien chicos, muy bien, me gustan.
Si ahora nos das una galletita y nos acaricias un poco el lomo, seremos los redactores más felices del mundo (pero no esperes que saquemos la lengua y agitemos la cola).

¿Creéis que algún día sacarán un *FF* como el *Kingdom Hearts*? Molaría eso de entrar en todos los mundos de los *Final* y que colaboraran todos los personajes de todos los *FF*...
Teniendo en cuenta el deseo que muestra últimamente Square de ganar pasta sea como sea para compensar las pérdidas que arrastra desde el estreno de la película *Final Fantasy: La Fuerza Interior*, no nos extrañaría que algún día se llegara a hacer un juego así, pero de momento lo vemos bastante difícil.

¿El sello Fresh Games va a traer algún juego raro de Japón? Como el del mosquito, que me moló mucho.
Pues este sello ya ha traído el juego que mencionas y *Mad Maestro*. El tercero de la lista debía ser *Legaia 2*, pero su futuro en España es más incierto que el de los guionistas de *Caiga Quien Caiga* en la bolsa de trabajo del PP.

Nadie en mi familia me quiere comprar juegos de la Play, ya sea mi cumpleaños, mi santo, Reyes, Navidad... ¡¡nada, ni uno!! ¿Qué puedo hacer?
Hombre, quizás la táctica de Kain de decir que no son juegos, sino posavasos de diseño, quizás te funcione... de todos modos nuestro consejo es que te los compres tú mismo, porque si tienes que esperar a que florezcan de una maceta lo tienes difícil.

Por cierto, junto a la carta os he enviado una botella de cava, aunque seguramente no os llegue... ¡estos carteros de hoy en día!
Ahora que lo dices, es verdad que últimamente los carteros llegan hasta la Redacción haciendo *eses*, pero no sabíamos muy bien porqué.













RENCOR, RENCOR, NANÁ NANÁ NANARA
VIPER (ZARAGOZA)

Ésta es la segunda vez que os escribo y, por las razones abajo explicadas, en lugar de preguntas y peloteos os tengo preparados unos cuantos *caneos*.
Pues nosotros, ante la simpatía y la comprensión que destila tu carta, en lugar de respuestas y agradecimientos nos tenemos preparados unos cuantos *tapeos* en el Bar Budo, así que ¡que te responda la señora de la limpieza! El siguiente, por favor...

Caneo* nº 1. La vez anterior os mandé un dibujillo como agradecimiento por publicarme la carta. Publicásteis el dibujo pero ¿QUÉ COES PASÓ CON LA CARTA? ¿Tifa y cía. os hicieron 'olvidarla', la dejásteis ilegible por las babas o se la comió Holybear?**
Tu primer *caneo*, amigo Viper, nos ha dolido especialmente... ¡por supuesto que las cartas que no publicamos se las come Holybear! De algo tiene que vivir el *animalico*, ya que su sueldo no da para comprarse cada día esos yogures de chocolate con tropezones de chorizo que tanto le gustan.

***Caneo* nº 2. En vuestra guía del *FF IX* os quedasteis sin adjetivos para la supermegainvocación Ark pero se os olvidó un pequeño detalle: ¿DÓNDE PUÑETAS SE CONSIGUE LA DICHOSA INVOCACIÓN? Gracias.**
Gracias por recordarnos que somos seres humanos y no criaturas semidivinas (aunque a veces lo parezcamos). Sí, quizás ese pequeño detalle no estaba... ejem... demasiado claro, pero estamos dispuestos a arreglarlo explicándote cómo conseguir a Ark. De hecho sólo tienes que vencer a Hades (te enfrentas a él un poco antes de la batalla final del juego) y te permitirá combinar algunos objetos. Si combinas dos gravas volátiles obtendrás una piedra volátil y gracias a este objeto podrás invocar al dichoso Ark. De nada.

De paso, ¿no sabréis dónde se encuentra la Eboshi Cave del *FF VI* que se menciona en el *Bonus* pero (¡oh sorpresa!) no en vuestra guía?
Vaya hombre... encima de que no somos tan generosos como para no querer chafaros todo el juego y... ejem... dejaros que descubráis todos sus secretos vosotros mismos... ¡cuán desagradecido eres! Pero en fin, te perdonamos por nuestra... eeehm... gran magnanimidad y te indicaremos dónde está la dichosa cueva, que suponemos que es la que está cerca de Veldt. Una vez el mundo ya ha sido destruido dirígete allí y, cuando libres la primera batalla, aparecerá Gau. Con él en tu equipo ve a una cueva cercana, sabrás que es la buena porque verás a Interceptor, el perro de Shadow. Síguelo y, además de conseguir objetos muy interesantes, encontrarás al ninja y finalmente deberás enfrentarte al sr. Behemot.

Sed buenos y os mandaré más 'dibus', sino os mandaré a la mier... cería.
Ah, así que eres pariente de Jesús Gil... ¡ahora entendemos de donde viene tu mala "lieche"!



COMPRAS NAVIDEÑAS

JAIME GONZÁLEZ (MÁLAGA)

Soy un chaval de 14 años con gran afición a los videojuegos, y quiero deciros que... ¡¡¡sois la *meór* revista del mundo!!!
Nosotros sabemos que este peloteo sólo busca ablandarnos para que contestemos tu carta... ¡pero esta vez lo has conseguido!

Me voy a comprar cinco juegos en Navidad y quisiera saber la puntuación de los mismos: *TimeSplitters 2, Colin McRae 3, FIFA 2003, Virtua Tennis 2* y *Pro Evolution Soccer 2*.
Cómo no: 9, 9, 8,5, 9 y 9,5 respectivamente... ¡vamos para bingo!

¿Creéis que he elegido bien?
Pues sí, la verdad es que tienes más olfato que el tipo que hace los castings del canal Playboy... son unas elecciones bastante buenas.





¿Cuántas PS2 se han vendido ya en todo el mundo?
Según las últimas cifras oficiales se han sobrepasado los 40 millones de consolas vendidas a nivel mundial. Con la PS2 a Sony sí que le ha tocado el gordo (y no lo decimos porque Luciano Pavarotti le haya dado la mano al presidente de la compañía).

¿Veremos a T-Virus en la final de *Operación Triunfo* algún dia?
La verdad es que a T-Virus le va más eso de ver el programa desde el sillón para poder exclamar cosas como "Ni punto de comparación con la Fergó" o "Dónde va a parar esa tía al lado de mi Nuria", pero si algún día se les ocurre poner a su querida Fergó como profesora de la Academia, nuestro redactor jefe sería capaz de cantar, bailar e incluso dar saltos mortales a la pata coja para llegar a concursar (otra cosa es que lo hiciera bien).

Sólo quiero decir que *ague yogue* (sic) y etcétera etcétera para todas.
Ague tugue, Jaime y *asejerejé de je de jede tu de jede*.



¿El gran dios del inframundo, asustado con un crío?

VELANDO POR NUESTRO RIÑÓN

MIGUEL HERNÁNDEZ (E-MAIL)

¡Hola! Tengo varias preguntas del *Kingdom Hearts* así que intentad dejar de beber 5 minutos y las respondéis todas, eh?
Eso es imposible, amigo Miguel... en el momento en el que dejáramos de beber como cosacos durante más de tres minutos, nos convertiríamos en personas normales... ¡¡brrrrrr!!

Al principio del juego te dan a elegir 3 opciones, ¿cual me recomendáis que elija la de ataque, defensa o magia?
Eso depende de como quieras que se desarrollen las actividades de Sora, pero nosotros te recomendamos que pases de la defensa, es decir, del escudo. Lo sabemos, es la misma táctica que usa Van Gaal... pero a ti te irá mejor porque seguro que "no *eges* muy malo".

¿Cuantas invocaciones hay y donde se consiguen?
En total puedes encontrar un total de seis invocaciones (con 'eones' tan temibles como Simba, el Genio de la Lámpara, Mushu, Campanilla, Dumbo o Bambi... para echarse a temblar, vamos) y hay dos formas de conseguirlas: entregando unas gemas al Hada Madrina o simplemente avanzado en la historia, ya que después de ciertos momentos serás recompensando automáticamente con una invocación.

Según tengo entendido aparecen estos personajes de *Final Fantasy*: Cloud, Yuffie, Sephiroth, Squall (aquí llamado Leon), Wakka, Selphie, Tidus, Aerith y Cid, ¿aparece alguno más?
¿Te parece poco? Con tanto cameo, más que un juego de rol parece una película de Santiago Segura... de todas formas sí que vemos que te falta un entrañable personaje de los *FF*: los moguris.

Contestádmelas bien pronto, y que no me entere de que no publicáis mi e-mail que os cortaré el suministro de alcohol durante un tiempecito... ¡je je je je!
Eso ha intentado hacer el dueño del Bar Budo para que le paguemos y no le ha servido de nada (su reserva alcohólica desaparece 'misteriosamente' por las noches)... ¡je je je je!

PLANET LOS CRÍA

Me llamo Miguel Hernández, y en mi página web estoy poniendo una guía del *Kingdom Hearts*... no es muy completa, pero es una guía. La URL es:
HTTP://WWW.FINALFANTASYPSXPS2.ES.MN/
Y si alguien quiere hablar conmigo por Messenger, mi e-mail es:
HERNANDEZGALARZA@MSN.COM

Hola, me llamo Elba y quisiera conocer a chicos y chicas a partir de 14 años para charlar y contarnos cosas sobre los *FF VII, VIII, IX* y *X, Kingdom Hearts* y algún que otro juego más. Yo tengo 15 años y prometo, seguro, contestar.
ELBA CANTALLOPS MAYÓ
C/AMADEU VIVES, 6
08358 ARENYS DE MUNT (BARCELONA)

Hola consoleros, me llamo Meggy, tengo 13 años y soy de l@s que dicen: "Square es Dios y Sakaguchi su profeta". Me gustaría contactar con gente a la que le gusten los juegos de rol, en especial los *FF VII, VIII, IV, VI* y *X*. Mi correo electrónico es:
TENGOPROFESORFOBIA@HOTMAIL.COM
También podéis agregarme a vuestro Messenger si queréis. ¡Sayonara!





LA FUSIÓN Y SUS CONSECUENCIAS

OLGA (E-MAIL)

Hola *planeteros*, primero deciros que me gusta vuestro cambio.
Vaya, pues gracias... la verdad es que son unas moneditas muy monas, pero no pensábamos que nadie se fijaría en ellas.

Si me contestáis a unas dudas os enviaré una foto de Nuria Fergó con menos ropa que Tarzán.
¿Y qué tal si nos envías directamente a Nuria Fergó, y ya le haremos nosotros... ejem... las fotos (nuestro redactor T-Virus ha empezado a lanzar espuma por la boca sólo de pensarlo)?

¿Cuánto dura *The Getaway*? ¿Merece la pena teniendo ya *GTA: Vice City*?
Depende: si te sientas encima y lo tiras a menudo por el balcón, se te romperá enseguida, pero si lo cuidas y lo mimas te puede durar toda la vida... claro, que si te refieres a la longitud del juego, debe rondar las 20 horas. Y sí, vale la pena tenerlo, aunque si te somos sinceros es un pelín más aburrido y más sosete que el genialoide *Vice City*.

¿Me compro *MGS 2: Substance* cuando salga si ya tengo *MGS 2*?
Sólo si eres más fanática de Solid Snake que Holybear de las paellas de marisco con chocolate blanco, porque *Substance* no es más que una 'extensión' de *MGS 2* que no aporta nada a éste a nivel de historia: se trata, básicamente, de una serie de misiones fuera de argumento además de las tradicionales Misiones VR (ni siquiera podremos jugar con Snake en la fase Plant).

¿Me podéis decir cuánto costará al mes jugar *on-line* en la PS2?
Vale: "¿Cuánto costará al mes jugar *on-line* en la PS2?". ¿Contenta? Pero en serio, no lo sabemos... hasta que Sony no llegue a un acuerdo con la empresa que dé dicho servicio en España, no podemos estar seguros.

He oído que si tienes el *FF XI* tendrás que pagar a Square una cuota mensual, ¿es verdad?
Bueno, si lo usas como *frisbee* o como posavasos no hace falta que les pagues, pero claro, si quieres utilizarlo en tu consola con sus funciones *on-line*, en Japón hay que pagarle a Square una cuota mensual de 1.280 yenes (unos 11 euros)... así que imaginamos que aquí la cosa funcionará de forma parecida.

Ponedme en orden de preferencia los siguientes juegos: *The Getaway*, *GTA: Vice City*, *FIFA 2003*, *PES 2* y *Kingdom Hearts*.
Nosotros preferiríamos poner en orden de preferencia a las actrices de *Un Paso Adelante*, pero si tú nos lo pides... *GTA: Vice City*, *PES 2*, *Kingdom Hearts*, *The Getaway* y a muuuucha distancia *FIFA 2003*.

Square va a sacar el *FF: Crystal Chronicle* para GameCube, ¿creéis que sacará más *FF* exclusivos para Nintendo?
De momento Square no ha abierto boca sobre el tema, pero partiendo de que su fusión con Enix ha reducido drásticamente la participación económica de Sony en la compañía, es bastante probable que la saga cambie más de plataforma que una *drag-queen* con problemas de callos...

Por último, ¿qué juego me compro para Navidades si ya tengo *FF X*, *MGS 2*, *VF 4*, *GTA: Vice City*, *GT 3*, *Jak & Daxter* y *Devil May Cry*?
Éstas han sido unas Navidades más animadas que un concierto de David Bisbal con sobredosis de cafeína, así que tienes donde elegir, pero nosotros te sugerimos *Tekken 4*, *Ratchet and Clank*, *Kingdom Hearts*, *Pro Evolution Soccer 2*, *Red Faction 2* y *BurnOut 2: Point of Impact*. Cualquiera de ellos es una magnífica elección.

KINGDOM HEARTS 2, ¿PARA CUÁNDO?

RAQUEL TREJO (E-MAIL)

Espero que me contestéis a este *emilio*, porque lo que es a los otros dos que envié..
Bueno, la próxima vez que quieras que te respondamos pronto mejor que, en lugar de un *emilio*, nos envíes una Emilia (y a ser posible, con poquita ropa)... ya verás qué rápido cogemos tu carta, ya...

He visto en Internet un vídeo de *FF X-2* y salía... ¡Yuna disparando a lo Lara Croft! ¿Es un vídeo verdadero hecho por Square?
Así es, lo que has visto es el primer vídeo de promoción que la compañía ha realizado de su *FF X-2*, y en él podemos apreciar esa nueva actitud guerrera que va a lucir Yuna (y, por los saltos que le vemos dar, también se ha debido inyectar unas cuantas toneladas de hormonas de saltamonte).

¿Y llegará a estos lares algún día (aunque sea lejano)?
Teniendo en cuenta que su primera parte (qué raro suena decir eso de un juego llamado *FF X*) se ha vendido más que un póster a tamaño natural de Monica Bellucci en traje de baño, es prácticamente inevitable que las nuevas aventuras de Yuna aparezcan en nuestro país.

Otra cosa. ¿Sabéis si harán algún *Kingdom Hearts* más?
Es más que probable, no sólo porque el juego ha vendido bien, sino sobre todo porque éste incluye un trailer desbloqueable que parece ser un aperitivo de *Kingdom Hearts 2* (con una estética mucho más oscura y en el que aparecen un Riku unos años mayor con dos llaves espada en las manos, además de una Kairi también más adulta mirando al cielo desde la playa de Isla Destino...).

Y por último, ¿sabéis algo nuevo de *FF XII*?
Hummm... el chiste de que es la décimosegunda parte de *Final Fantasy* ya no hace gracia ¿verdad? Pues entonces no, no sabemos nada.

Hale, ya os dejo *pa* que podáis iros al bar Budo.
Íbamos a ir igualmente, pero gracias por darnos permiso.

¿HABRÁ UN FINAL *FANTASY VII-2*?

OTAKY (E-MAIL)

¿Eh, cómo os trata la vida? ¿Estudiáis mucho?
¿Estudiar? ¿Qué es eso? Como no te refieras a cuando 'estudiamos' la mejor manera de escaquearnos del trabajo sin que Snatcher se dé cuenta...

¿Es verdad eso de que van a sacar el maravilloso, grandioso y flipante *Final Fantasy VII* para la PS2? Decid que sí, por favorrrr... no me mintáis.
Si nos lo pides así te diremos que sí... pero la verdad es que te estaríamos mintiendo vilmente. Han surgido muchos rumores sobre el tema, pero lo cierto es que de momento no parece que Square tenga intención de hacer semejante *remake*.

¡¡¡¿¿¿Cómo es que los chicos de Square hacen la segunda parte del (según mis gustos) mediocre y facilísimo *FF X* y no sacan la segunda parte del fascinante *FF VII*???!!!
¿Quizá porque ya tienen el motor gráfico de *FF X* hecho y en cambio si hicieran una secuela de *FF VII* tendrían que hacer uno nuevo? De todas formas no te sulfures, amiga Otaky: hay rumores de que Square se está planteando realizar un *FF VII-2*, así que no te extrañes si acabas viendo nuevas aventuras de Cloud y compañía.

Pregunta de mi hermano: ¿sabéis si van a hacer la secuela de *E.O.E.*? ¿Y de *Project Zero*?
Por el momento no tenemos noticia de que ninguno de estos dos juegos vaya a contar con una segunda parte, pero dado el notable éxito de Project Zero no nos extrañaría que éste acabara con una continuación (si los chicos de Tecmo no están demasiado ocupados en hacer un *Dead or Alive's Lucha de Barro* o algo parecido).



FE EN LOS DOBLAJES AL CASTELLANO

XABITXUELO (E-MAIL)

Os escribo, aparte de para felicitaros por vuestra revista, que cada mes os la curráis, también por el nuevo cambio de *look* que le habéis dado.
Gracias Xabitxuelo. Ya que nuestra falta de pelo nos impide hacernos un cambio de *look* a nosotros mismos, nos hemos contentado con hacérselo a la revista...

Ya sé que es muy pronto pero, ¿más o menos para cuándo llegará *Devil May Cry 2*? ¿Vendrá doblado al castellano o es más probable que Dinio sea presidente de nuestro país?
Pues esperemos que no venga en castellano, porque no queremos ni imaginarnos a Dinio como presidente del Gobierno (que ante la catástrofe del Prestige diría cosas como "El *fuel-oil* me confuuunde")... aunque de momento sabemos dos cosas seguras: que *DMC 2* aparecerá en Europa el 21 de marzo del 2003, y que vendrá con opción 60 Hz.

¿*Legaia 2: Duel Saga* existe o es como Bin Laden, todo el mundo dice que existe pero nadie sabe dónde está? Bromas aparte, ¿cuándo saldrá?
Pues nosotros diríamos que este juego de rol de Contrail es más bien como Laetitia Casta: todos queremos 'jugar' con ella, pero todos lo que ha podido hacerlo son extranjeros... y es que no sabemos qué ha ocurrido con *Legaia 2*: debería haberse publicado pero finalmente no ha salido y no hay información de si lo hará o no.

¿Sabéis cuándo saldrá *FF X-2* aquí? Por cierto, Yuna ha mejorado mucho, pero mucho... vamos, que ha pasado de ser una monja a una guerrera de toma pan y moja...
Lo que sabemos con seguridad es que *FF X-2* aparecerá en marzo del 2003 en Japón, así que si nuestros cálculos son correctos debería llegar a nuestro país a finales de ese año. Y sí, digamos que Yuna se ha puesto más 'apetecible', pero sigue siendo una monja si la comparamos con la nueva imagen de Rikku (que se debe gastar menos en ropa que Coto Matamoros en tinte para el pelo)...

¿Qué juego de rol que esté publicado o aparezca dentro de un tiempo me recomendáis (que esté en castellano y doblado, si es posible)?
Que esté en castellano y doblado te podemos recomendar *Baldur's Gate: Dark Alliance*, que es más bien un beat'em-up pero tiene mucho aire rolero... claro que si quieres rol puro y duro, las mejores opciones son *FF X*, *Kingdom Hearts* y *Grandia 2* (aunque si no sabes inglés, en este último te sentirás más perdido que Amadeus Mozart en la Academia de *Operación Triunfo*).

¿Después de *Onimusha 2* harán el *3* y ahí se acabará toda la historia? ¿No harán más?
Al menos ésa era la intención de Capcom, que quería terminar la saga con la muerte del *shogun* Nobunaga... claro que, sabiendo que a la compañía japonesa le gusta más exprimir sus licencias que a los directivos de Vale Music, no nos extrañaría que acabaran sacándose de la manga un *Onimusha: The Next Generation*.

¿ALGUNA VEZ RAVOLDI SERÁ RIVALDO?

PACO EL RECREATIVISTA (E-MAIL)

Un saludo a todos y enhorabuena por la nueva revista.
¿Nueva revista? Ah, ¿pero ésta no es la *PlanetStation*?

¿Habrá alguna secuela del divertidísimo *Terracon*?
Pues... teniendo en cuenta que el juego tuvo menos fama que los concursantes de *Confianza Ciega* y que Sony no ha mencionado siquiera la posibilidad de darle continuidad... lo dudamos muchísimo.

Konami tiene que ser de la Virgen del Puño. Lo digo porque son *mú* rácanos... ¿para cuándo contará la serie *ISS* con licencia?
Tampoco te puedes quejar, Paco: desde *Pro Evolution Soccer* la saga ya cuenta con la licencia FIFPro que le permite usar los nombres reales de los jugadores europeos... así que quien sabe, quizás antes de que el nieto de Melody se saque su primer título universitario Konami se anime a dejarnos disfrutar de los nombres reales de todos los futbolistas.

¿Regalaréis un calendario como todos los años? Si es tan bueno como el del año pasado de Lara, mejor.
Bueno, de hecho habrás visto en la revista que tienes en tus manos que sí, que regalamos un nuevo calendario, pero... ejem ejem... nos parece que hay alguien aquí que hace tiempo que no se compra la revista porque el calendario de Lara lo dimos hace dos años... ejem ejem... y no miramos a nadie...

¿Tan feos son vuestros nombres como para que os pongáis esos apodos? El de Tronji puede pasar, pero los demás deben de hacer juego con vuestros caretos.
Pues según tu teoría y visto el 'precioso' apodo que te has puesto (ejem ejem), tú tampoco debes ser Mister Universo, majete.

Saludos y mucha suerte al "Recre" y a todos los recreativistas. A vosotros no os la deseo porque tenéis más de la que merecéis.
Es cierto, tenemos la graaan suerte de tener lectores tan simpáticos y agradables como tú.



EL GALLINERO

HACIENDO AMIGOS CON *PLANETSTATION*

FRAN REYES (E-MAIL)

Recibiréis pocos dibujos, porque el Law de la número 47 está bien a simple vista pero ¿lo que tiene en los hombros qué c**o es? ¿Y qué le pasa en la rodilla? La tiene hinchada... es de pelear, ¿no? ¿Y se ha quemado la mano friendo pimientos o qué?

THE ENGLISH OF *GRANDIA 2* IS TOO DIFFICULT

XABITXUELO (E-MAIL)

Un comentario breve: *Grandia 2* tuvo poco éxito aquí, aparte de que *FF X* lo eclipsó un poquitín, porque influenció el que estuviese en perfecto inglés, ya que no te empapas ni media si no tienes un inglés muy bueno.

PUES MENOS MAL QUE LE GUSTAMOS...

VIPER (ZARAGOZA)

Sabed que no os guardo rencor y que, a pesar de que habéis eliminado algunos de vuestros mejores y más característicos aspectos, como los planetas, los descacharrantes pies de foto y los pósters gigantes, sois la mejor revista del sector.

UN FAN DE LADY LARITA CROFT

PABLO DE TENERIFE (E-MAIL)

¡¡Feliz Navidad!! Me gusta más la revista que antes. ¡Y además un euro menos! ¡¡Yujuuuuuu!!
Vaya, es lo es lo mismo que dijeron los chicos de contabilidad cuando les propusimos la bajada de precio: "¡Así os tendremos que pagar menos! ¡¡Yujuuuuuuu!!".

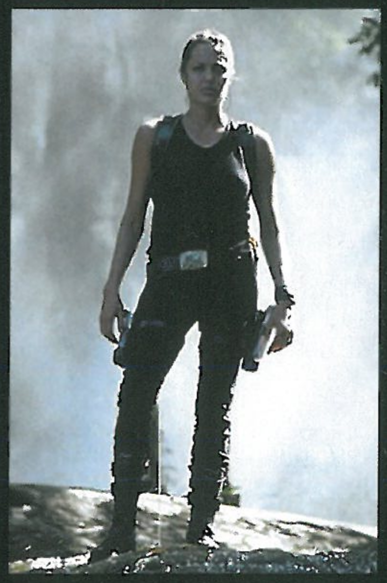
Bueno, quería saber algo del nuevo *Spyro* (es decir ¡información!), que cuando lo vi me sorprendió que no hubiera salido en la revista.
Es que... ejem... digamos que *Spyro: Enter the Dragonfly* es, por decirlo con diplomacia, un pelín flojito. Sus desarrolladores (unos desconocidos llamados Check Six Games) parece que son seguidores de los dogmas de Ana Rosa Quintana, ya que han cogido *Spyro: El Año del Dragón* y han 'adaptado' su dinámica de juego e incluso sus gráficos a los 128 bits.

Lo que me fastidió es que ¡retrasaran el juego de *Tomb Raider: EADLO*! Y quería saber ¿por qué?
Amigo Pablo, ¿es que no sabes aquello de que las mujeres, con eso de que se acicalan hasta los pelillos del cogote, siempre se hacen esperar? Los chicos de Core Design quieren que Lady Croft esté más esplendorosa que nunca para sus fans, así que han retrasado el juego para acabar de pulir los defectos que éste tenía.

Ya sé que es temprano para decir esto pero ¿van a hacer otro juego de *Tomb Raider*?
Pues sinceramente, *El Ángel de la Oscuridad* tendría que funcionar peor que un *remake* de *El Lago Azul* con el "Cuñao" y Marujita Díaz de protagonistas para que no se desarrollara una nueva aventura de Lara Croft.

¿Cuándo va a salir la nueva película de Lara?
Angelina Jolie volverá a llenar las pantallas de todos los cines (sobre todo si vuelven a ponerle tanto relleno como en el primer film) durante el mes de agosto del 2003.

No fumen *mmuuuchooo* y *noo* beban *ttaanntoo* y yo *nnoo* les preguntaré *mááåss*, ¿vale?
Pues nosotros te recomendamos que no le eches tanto whisky a los carajillos, que luego se te van los dedos solos por el teclado.







YA NO HAY RPG'S PARA PS ONE

DEVIL/ANGEL (E-MAIL)

***Jelou*, peña de *Planet*. ¿Ocupados trabajando (o lo que quiera que hagáis en vuestra revista)?**
Bueno, en realidad estábamos ocupados quitándole tu carta de las manos a nuestro director Snatcher, que estaba a punto de fumársela.

¿Se sabe si aparecerá Tidus en *FF X-2*? Es que me gustaría volver a ver juntos a los dos tortolitos...
De momento sabemos que aparece en una esfera que encuentra Yuna al principio del juego, así que no sería de extrañar que apareciera en carne y mechas más tarde... comprendemos que los quieras ver juntos de nuevo, pero lo que nos extraña es que pudieran separarse, teniendo en cuenta el pegajoso almíbar que desprendían estando juntos.

Aparte de la conversión de *FF* y *FF II*, ¿qué más juegos de rol medianamente buenos van a salir para nuestra canosa gris?
Según que entiendas por 'medianamente buenos'. Claro, que si te parece bien jugar a títulos de NES como *FF* y *FF II* en tu PS One, imaginamos que no te disgustarán RPG's con gráficos de Super Nintendo como *Digimon World 2003*... porque es lo único que vas a encontrar para la gris de Sony, que empieza a tener menos estrenos que la sección Beta de un videoclub.

¿Merece la pena *Devil May Cry 2*? He jugado a su primera parte y es de lo mejor que he jugado (¡viva Capcom!).
Aún no hemos probado de arriba a abajo las nuevas aventuras de Dante y compañía, pero la verdad es que tiene toda la pinta de ser más apetitoso que Anna Kournikova recubierta de nata... si te ha gustado *DMC*, estamos segurísimos de que te encantará su segunda parte.

Quiero comprarme algún juego para Navidades. ¿Qué me recomendáis? Me encantan los juegos de rol y tengo ya *Dark Cloud*. ¿*Kingdom Hearts* u otra opción?
Lo que te recomendamos es que ahorres mucho, que la vida está muy cara. Aunque claro, a lo mejor querías que te recomendáramos juegos... pues llámanos gandules, pero te sugerimos que le eches un ojo a la carta de la lectora Olga o, aún mejor, a nuestra magnífica e imprescindible sección Escaparate.

Una pregunta en serio. ¿Qué se necesita para trabajar en una revista de videojuegos como *PlanetStation*? Es que a mí me gustaría trabajar en una dentro de algunos años.
Pues si sigues nuestro ejemplo, se necesitan ser un fumador empedernido, un borracho impenitente, un tragaldabas con un pozo sin fondo como estómago o un enfermo de *Operación Triunfo*... ¿de verdad que no prefieres dedicarte a oficios más honrados como... por decir algo... asesino a sueldo o ladrón de bancos?

Bueno, os dejo 'sufriendo' juegos como *Tekken 4* y preparando el número 50. ¡Os veré en el infierno!
Preferiríamos que nos viéramos en el *ferano*, pero si tiene que ser en el *infierno*, *pos* vale.



DAVID MARTINEZ

SACRA JIMENO



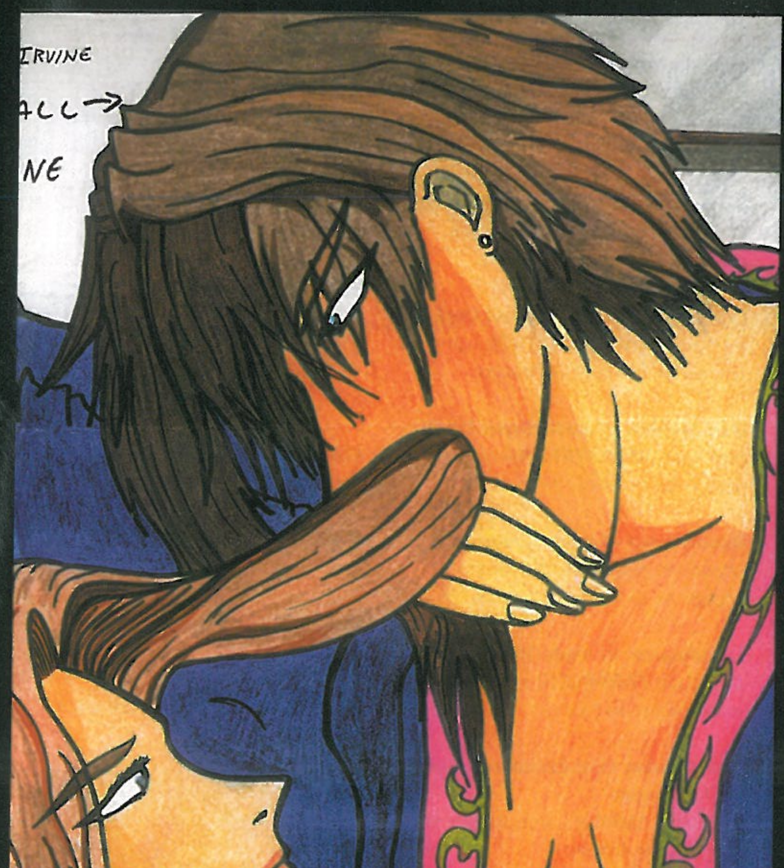


RAFAELA SANCHEZ

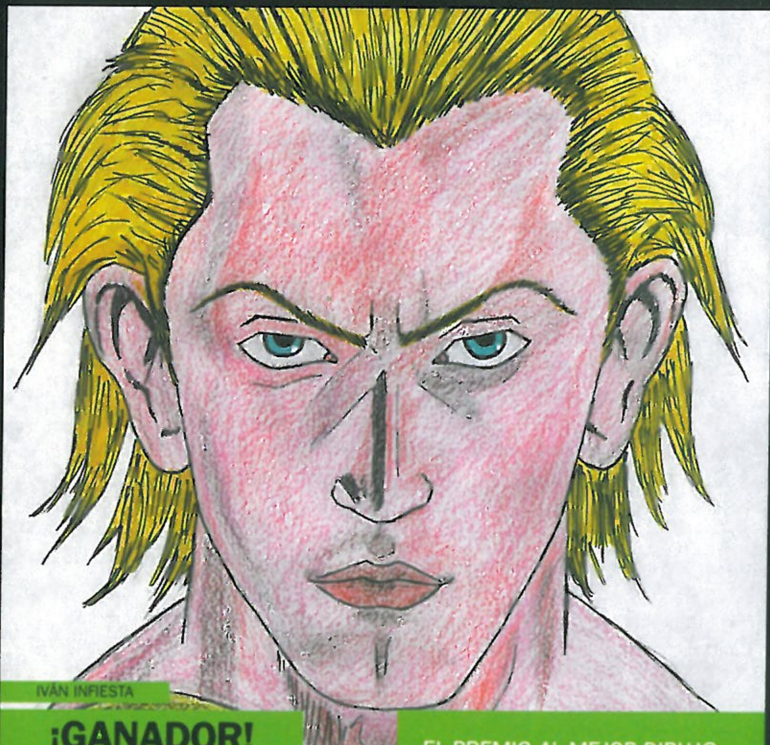


MARIA MUÑOZ

CRISTIAN BESONIAS



MARIA ARIAS





IVÁN INFIESTA

¡GANADOR!
MANDO PLAYSTATION 2

SI QUIERES OPTAR AL **PREMIO AL MEJOR DIBUJO,** NO OLVIDES ENVIARNOS TUS DATOS COMPLETOS **(¡INCLUYENDO EL TELÉFONO!)**





DRAGON BALL Z BUDOKAI

Desbloquear a Raditz, Vegeta y Nappa
Para desbloquear a los tres Saiyan debes completar la saga Saiyan del modo Historia. No importa en que nivel de dificultad lo hagas.

Desbloquear a Freiza, Ginyu y Recoome
Para poder jugar como el malvado Freiza y sus secuaces deberás completar la parte del modo Historia que se desarrolla en Namek (llamada Namekan). No importa en que nivel de dificultad lo hagas.

Desbloquear a Célula, al A-17 y al Joven Gohan
Bastará con completar la saga de los androides en el modo Historia para poder jugar como estos tres personajes. De nuevo, puedes hacerlo en cualquier nivel de dificultad.

Desbloquear la transformación en Super Saiyan para Goku
Siguiendo con la historia de la serie, Goku se transformará en Super Saiyan cuando superes los combates de la parte Namek del modo Historia. El nivel de dificultad sigue sin importar.

Desbloquear las transformaciones en Super Saiyan para Vegeta
Debes completar los episodios de la Saga de los androides (durante los cuales Vegeta se transformaba en Super Saiyan por primera vez en la serie), en cualquier nivel de dificultad.

Desbloquear las transformaciones en Super Saiyan y en Super Saiyan 2 para el Joven Gohan
De nuevo debes vencer en todos los combates de la parte de los androides, y este personaje habrá obtenido estas dos poderosas transformaciones.

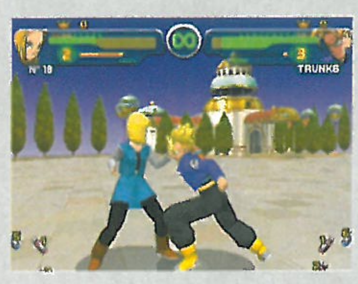
Desbloquear al Sr. Satán
Tan ridículo personaje también puede ser desbloqueado. Para ello deberás participar en el modo Encuentro Mundial, en el nivel de dificultad Experto, y ganar todos los combates

Desbloquear al Gran Saiyaman
La tercera personalidad de Son Gohan será seleccionable si consigues acabar el modo Encuentro Mundial en el nivel de dificultad avanzado.

Ganar en el Encuentro Mundial
En lugar de intentar acabar con la energía de tu rival, es mucho más fácil y rápido que lo lances fuera del ring. Para ello, aprieta ✖ y ⬇ para conseguir ponerte detrás de tu oponente, momento que debes aprovechar para utilizar un movimiento poderoso que le haga salir volando.

***Dragon Ball* Tenis**
En el modo Entrenamiento, selecciona la opción para dos jugadores. Situa a los personajes lo más alejados posibles, que uno lance una bola de energía y que el otro se la devuelva... y así sucesivamente. Es una forma de crear un divertido minijuego.









BMX XXX

Desbloquear todos los niveles
Introduce **CHAMPAGNE ROOM** en el menú de trucos.

Desbloquear todas las secuencias
Introduce **✖ RATED CHEAT** en el menú de trucos.

Desbloquear al Amish
Introduce **ELECTRICITYBAD** en el menú de trucos.

Desbloquear el nivel de Las Vegas
Introduce **CHAMPAGNE ROOM** en el menú de trucos.

Desbloquear el Night vision mode
Introduce **3RG SOG** como código en el menú de trucos. Lo verás todomuuuuuy verde...

Desbloquear el modo Happy Bunny
Introduce **FLUFFYBUNNY** como código en el menú de trucos.

Desbloquear el modo Ghost Control
Introduce **GHOST CONTROL** como código en el menú de trucos.

Desbloquear el modo Super Crash
Introduce **HEAVYPETTING** como código en el menú de trucos.

Desbloquear el modo Green skin
Introduce **MAKEMEANGRY** como código en el menú de trucos.

Desbloquear el modo Visible Gap
Introduce **PARABOLIC** como código en el menú de trucos.

Desbloquear la segunda secuencia de Las Vegas
Introduce **TASSLE** como código en el menú de trucos.

Desbloquear la segunda secuencia de Sheep Hills
Introduce **69** como código en el menú de trucos.

Desbloquear las bicis
Introduce los siguientes códigos:

AMISHBOY 1699 - Desbloquear las bicis de los Amish

NUTTER290 - Desbloquear las bicis Nutter

SKEETER666 - Desbloquear las bicis Skeeter

JOYRIDE18 - Desbloquear las bicis Joyride

TRIPLEDUB922 - Desbloquear las bicis Tripledub

HELLKITTY487 - Desbloquear las bicis Hellkitty

MANUEL415 - Desbloquear las bicis Manuel

KARMA311 - Desbloquear las bicis Karma

ITCHI594 - Desbloquear las bicis Itchi

LATEY411 - Desbloquear las bicis La'tey's

RAVE10 - Desbloquear las bicis Rave

MIKA362436 - Desbloquear las bicis Mika

TWAN187 - Desbloquear las bicis Twan



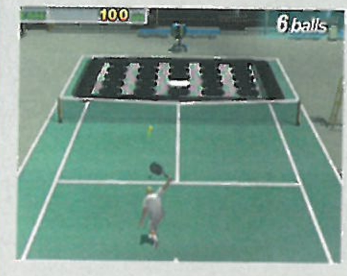


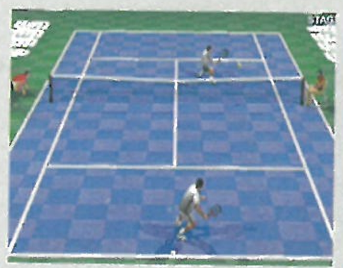
VIRTUA TENNIS 2

Raquetas especiales
En la Gira Mundial, derrota a oponentes que sean de nivel tres o superiores, sin perder ni un solo set. Conseguirás una raqueta especial por cada torneo que ganes sin perder sets en esas condiciones.

La pista de King
Para desbloquearla, es necesario derrotar al doble mixto formado por King y Queen en nivel cinco; en el modo Gira Mundial. Lo difícil es que hay dos condiciones necesarias: una es que debes haber derrotado a la pareja en nivel 4 para poder jugar contra ellos en nivel 5; la otra, es que ambos partidos deben disputarse en el mes de diciembre.







X-MEN: NEXT DIMENSION

Código maestro para desbloquearlo todo:
Asegúrate de no tener ninguna *memory card* puesta en la consola. Mantén apretado **L1** y entonces presiona ➡, ➡, ⬅, ⬇, ⬆, ● en el menú principal. Sonará un mensaje que te confirmará que el código se ha introducido correctamente, y todo lo que estaba bloqueado será seleccionable. Ahora podrás reinsertar la *memory card* y guardar la partida.





EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

Recuperar salud
Pausa el juego. Mantén apretados **L1+L2+R1+R2** y aprieta ▲, ⬇, ✖, ⬆. El sonido de una espada confirmará que el código es correcto.

Recargar las flechas o hachas
Pausa el juego. Mantén apretados **L1+L2+R1+R2** y aprieta ✖, ⬇, ▲, ⬆. El sonido de una espada confirmará que el código es correcto.

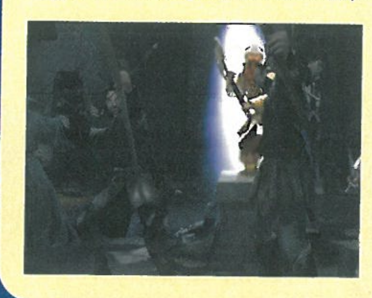
Añadir 1000 puntos de experiencia
Pausa el juego. Mantén apretados **L1+L2+R1+R2** y aprieta ✖, ⬇, ⬇, ⬇. El sonido de una espada confirmará que el código es correcto.

Habilidades de nivel 2
Pausa el juego. Mantén apretados **L1+L2+R1+R2** y aprieta ●, ➡, ●, ➡. El sonido de una espada confirmará que el código es correcto.

Habilidades de nivel 4
Pausa el juego. Mantén apretados **L1+L2+R1+R2** y aprieta ▲, ⬆, ▲, ⬆. El sonido de una espada confirmará que la entrada del código ha sido correcta

Habilidades de nivel 6
Pausa el juego. Mantén apretados **L1+L2+R1+R2** y aprieta ■, ⬅, ■, ⬅ El sonido de una espada confirmará que la entrada del código ha sido correcta.

Habilidades de nivel 8
Pausa el juego. Mantén apretados **L1+L2+R1+R2** y aprieta ✖, ✖, ⬇, ⬇. El sonido de una espada confirmará que la entrada del código ha sido correcta







WRECKLESS

Conseguir el Rango Oro en todas las misiones
Ve a la pantalla principal y resalta la opción Tiempo limitado en el menú principal. Hecho esto, teclea **L2 + R1** + ➡ + ● mientras carga el juego. Así podrás asegurarte este complicado rango en todas las misiones.

Desbloquear el AUV
Completa la misión A-9

Desbloquear el Dragon-SPL
Completa la misión A-1

Desbloquear Supercar
Completa la misión B-1

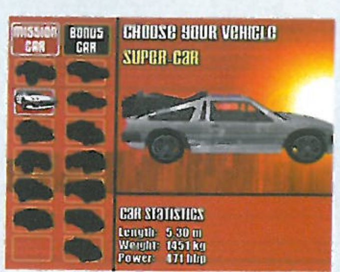
Desbloquear el Tank-90
Completa la misión B-8

Desbloquear el Tigre-SPL
Completa la misión A-8

Desbloquear el coche Yakuza
Completa la misión B-9

Music Test
Completa las 20 misiones para desbloquear el test de músicas en la pantalla de opción





Silencio, se mata

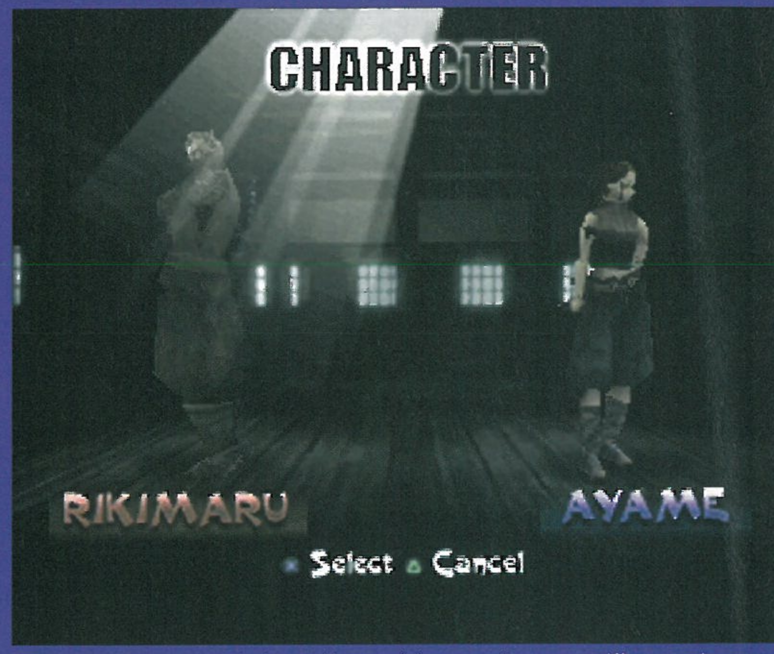
Tenchu: Stealth Assassins

Antes de que el concepto del sigilo estuviera tan de moda en el mundo de los videojuegos, este juego supuso una revolución gracias a su original mecánica

Desarrollador **Sony Music**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Año de origen **1998**

Aunque ya había aparecido algún que otro juego basado en el siempre interesante mundo de los ninjas, ninguno había conseguido reproducir fielmente las habilidades que se les suponen a estos guerreros. Por ello este primer *Tenchu* se convirtió en todo un soplo de aire fresco gracias a su arriesgada propuesta. De nada servía ir corriendo en pos de los enemigos para luchar cara a cara contra ellos, en lugar de eso resultaba imprescindible movernos con sigilo, acercarnos al rival de turno y buscar el momento justo para acabar con él de la manera más adecuada, utilizando el cuchillo, las granadas, el veneno o cualquier otro de los muchos sistemas que ponía a nuestra disposición el juego. Por ello debíamos movernos con el personaje escogido (Rikimaru o Ayame) con la mayor lentitud posible (cosa nada difícil, contando que los personajes se movían como tortugas reumáticas), pensando bien nuestro próximo movimiento para no ser detectados. En este sentido resultaba esencial el radar que nos informaba de la distancia a la que se encontraban los enemigos y de si estaban alertas o en actitud tranquila. Todas estas buenas ideas jugables, sin embargo, no conseguían ocultar un apartado técnico que dejaba mucho que desear. La poca solidez de los escenarios, un pop-up demasiado exagerado y la mala posición que adoptaba la cámara en muchas ocasiones eran fallos bastante graves incluso para la época en la que el juego se puso a la venta, pero *Tenchu* ha soportado bien el paso de los años gracias a sus inteligentes innovaciones jugables.

Debíamos movernos con el personaje escogido con la mayor lentitud posible



Eso de que nunca se debe dar la espalda a un ninja es un mito, como podéis comprobar.










Una secuela como el ninja manda

La secuela de *Tenchu* consiguió mejorar todos aquellos aspectos en los que la primera parte flojeaba. *Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins* estaba ambientado antes que su antecesor y aprovechaba para mostrarnos los inicios en las artes ninjas de Rikimaru y Ayame. Las novedades eran numerosas e iban desde un control más preciso hasta las imprescindibles mejoras técnicas gracias a un motor menos brusco.






ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO **¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!** Y, **DE REGALO ¡UNA MOCHILA PARA LLEVAR TU PLAYSTATION!** INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 268 82 28

No te arriesgues a quedarte sin tu PlanetStation. Recíbela cada mes en tu casa con las promociones y regalos correspondientes, a un precio reducido y con una mochila de regalo. Sólo tienes que rellenar y mandar el cupón.

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo suscribirme a la revista por un año (12 números) a partir del número__ (incluido).

El precio incluye gastos de envío:
España 39.00 Euros / Europa 62.00 Euros / Otros países 175.00 Euros.

Nombre y apellidos ____________________

Dirección ____________________ Código postal ____________________

Población ____________________ Provincia ____________________

E-mail ____________________ Teléfono ____________________ Edad ____________________

FORMA DE PAGO

☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.

☐ Tarjeta VISA ☐ American Express

Nº de tarjeta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del titular ____________________

Fecha de caducidad ____________________

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular ____________________

Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:
Editorial AURUM, S. L. Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com

¿ES POSITIVA LA FUSIÓN DE SQUARE Y ENIX?

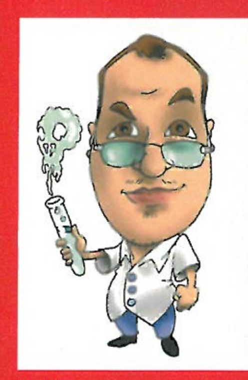
LA CREACIÓN DE ENIX-SQUARE ES PROBABLEMENTE LA NOTICIA DEL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS MÁS IMPORTANTE DE LOS ÚLTIMOS AÑOS, Y COMO ES NATURAL HA PROVOCADO REACCIONES ENCONTRADAS ENTRE NUESTROS DOS POLEMIZADORES FAVORITOS, HOLYBEAR Y T-VIRUS.

LA COMPAÑÍA DEL AHORRILLO



En Japón todavía deben estar oyéndose los suspiros de alivio de los directivos de Square y Enix después de conseguir su tan cacareada unión. No es para menos; gracias a ella podrán reducir costes (y plantilla), compartir exitosas licencias y, en definitiva, aumentar sus beneficios a costa de nuestro bolsillo, mientras nos distraen pensando en títulos estrambóticos para sus próximos juegos (*¿Dragon Fantasy Quest: X-2 Tocado y Hundido?*). Y es que ¿en qué sector ha sido bueno para el usuario que dos grandes de la industria se fusionen? Tomemos por ejemplo el caso de Square y su alianza con Sony después del fracaso de la película *Final Fantasy* (que por un pelo no fue el *Final*, pero de verdad, para la compañía). Desde entonces se le ha exigido la máxima rentabilidad a sus productos, creando soseces como *Final Fantasy X-2*, éxitos prefabricados como *Kingdom Hearts* o acariciando la idea de hacer un *remake* de *FF VII* (¡viva la originalidad!). Enix tampoco parece de los más valientes de la clase. Recordemos que no trajeron a Europa el juego más vendido de la historia de PlayStation en Japón, *Dragon Quest VII* (más de 4 millones de copias), después de que sus directivos abusasen del papel higiénico tras colocar 'sólo' cien mil en Estados Unidos. Si las cosas han sido así hasta ahora, imaginaos lo que pasará cuando el fantasma de la 'productividad', inherente a toda fusión, empiece a imponerse por decreto. Por nuestra parte, ya empieza a dolernos la cabeza sólo de imaginar la cantidad de *Finales* y *Dragones* que nacerán de esta unión y que, eso sí, los más *freakies* venerarán sin pensarlo.

LA FUSIÓN HACE LA FUERZA



Aunque tradicionalmente los japonesitos son los que han dominado el cotarro en esto de los videojuegos (y siguen haciéndolo en materia de hardware, para qué engañarnos), de un tiempo a esta parte el poderío de las *third parties* tradicionales se ha visto reducido por culpa de esos señores americanos a los que les cuesta menos sacar su chequera que a Boris Izaguirre su 'pinganillo'. Si habéis visto tantos capítulos de *Dragon Ball* como nosotros, sabréis que entre los valores más arraigados de la sociedad nipona está ése que dice que la unión hace la fuerza... así que ¿a quién le extraña que "Goku" Square y "Vegeta" Enix hayan usado la técnica de la fusión para poder usar su enorme fuerza resultante para enfrentarse al poderoso enemigo americano? Y es que, por mucho que los beneficios obtenidos en el negocio de los videojuegos sean cada vez mayores, es también cada vez más alta la inversión económica que las empresas deben realizar para desarrollar juegos, así que esta creación de Square-Enix hará que sagas del prestigio de *Final Fantasy* o *Dragon Quest* puedan contar con mayores y mejores recursos con los que competir con esos juegos menos trabajados que el guión de *Noche de Fiesta* pero atiborrados de licencias que continuamente quieren hacernos tragar empresas como Electronic Arts. En fin, que la mejor prueba de que la cosa *tá mu* mala *josmíos* es que ya se rumorea que puede haber otra fusión entre dos de estas cuatro importantísimas compañías: Capcom, Sega, Namco y Konami. Vamos que, por mucho que la batalla de los videojuegos se recrudezca, los nipones no se van a dejar vencer así como así.

FUERA DE JUEGO









CONCURSO LOS DIEZ MEJORES

Alejandro Nebot CASTELLÓN

CONCURSO *KINGDOM HEARTS* (PLANET 47)

Pedro Juan Castillo CASTELLÓN, EVA Mª Hidalgo ELDA (ALICANTE), Guillermo Mora MERIDA, Juan Luis Ribelles ISLA MAYOR (SEVILLA), Pedro J. Caro GRANADA, Fernando Algaba MÓSTOLES, Verónica Garrido BENIDORM, Daniel Marín CHICLANA DE LA FRONTERA (CÁDIZ), Oscar Ruiz TERRASA, Mª Cristina García SEVILLA, Daniel Bustillo ZARAGOZA, Gerard Prat VALLS (TARRAGONA), Adrián Sánchez TORRENTE (VALENCIA), Basilio Saez JEREZ DE LA FRONTERA, Felix García ALCORCON, Ana Mª Serrano TALAVERA DE LA REINA (TOLEDO), Francisco Nialet BARCELONA, Sergio Miras IBI (ALICANTE), Natanael Viñegra LOGROÑO,Adriana Núñez VILABOA (A CORUÑA)

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET

SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!

N44 Especial E3 2002, Previews: Kingdom Hearts, TimeSplitters 2, Medal of Honor: Frontline, V-Rally 3 Análisis: Spider-Man, ISS 2, Mundial FIFA 2002, Shadow Hearts, Manager de Liga 2002, Agressive Inline, Britney's Dance Beat, Rally Championship Guía: Final Fantasy X (Segunda parte)



N43 Especial Final Fantasy X, Previews: Tekken 4, Spider-Man The Movie, Prisioner of War, Agassi Tennis Generation, EndGame Análisis: Red Card Soccer, Mr Moskeeto, Sled Strom, Smash Court Tennis Pro Tournament, Knockout Kings 2002, Frequency, Pro Rally 2002 Metal Slug X, Guía: Final Fantasy X (Primera parte)





N42 Especial Tomb Raider: The Angel of Darkness, Especial Mundial de Fútbol, Previews: Onimusha 2, Final Fantasy X, Commandos 2, Smash Court Tennis Pro Tournament, Gitaroo Man Análisis: Grandia 2, Virtua Fighter 4, Blood Omen 2, Deus Ex Guía: Final Fantasy VI (Segunda parte)



N41 Especial Game Arts, Previews: Virtua Fighter 4, Manager de Liga 2002, Análisis: Ico, Maximo: Ghosts to Glory, State of Emergency, Dynasty Warriors 3, Drakkan, Herdy Gerdy, Guías: Final Fantasy VI, Metal Gear Solid : Sons of Liberty (segunda parte)

MONOGRÁFICOS ESPECIALES



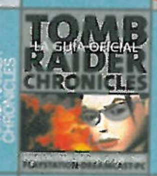
GRAN TURISMO 2

COLIN MCRAE 2.0

METAL GEAR SOLID 2



TOMB RAIDER IV



TOMB RAIDER CHRONICLES



FINAL FANTASY X, DEVIL MAY CRY, RE CODE VERONICA X

NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO LOS MONOGRÁFICOS *FINAL FANTASY VII* Y *FINAL FANTASY VIII* ESTÁN AGOTADOS.
Las revistas se venden al precio de portada, 2,98 euros (excepto núm. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.



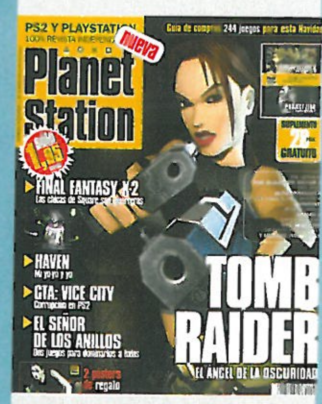
N45 Especial Videojuegos en España, Previews: Commandos 2, Winning Eleven 6, Análisis: Medal of Honor:Frontline, V-Rally 3, GT Concept 2002: Tokyo-Geneva, Prisoner of War, No One Lives Forever, Tiger Woods PGA Tour 2002, Gitaroo Man; Guías: Medal of Honor: Frontline, Spider-Man.



N46 Especial Tekken 4, Previews: Colin McRae 3, Tony Hawk's Pro Skater 4, Kingdom Hearts, Ratchet and Clank, Burnout 2, Lethal Skies, Hitman 2, Blade II Análisis: Stuntman, Commandos 2, Pro Race Driver, Ferrari F355 Challenge, Ninja Assault,Guías: Commandos 2 (1ª parte).



N47 Especial Tokyo Game Show 2002, Previews: GTA: Vice City, Haven: Call of the King, Red Faction 2, WRC II Extreme, Análisis: Kingdom Hearts, Onimusha 2, Colin McRae 3, Project Zero, Ratchet and Clank,Guías: Commandos 2 (2ª parte), Project Zero (1ª parte)



N48 Reportaje Tomb Raider: EADLO, Reportaje El Señor de los Anillos, Previews: The Getaway, Auto Modellista, 007 Nightfire, Dynasty Tactics, Virtua Tennis 2. Análisis: GTA Vice City, PES 2, FIFA 2003, Tony Hawk's 4, Gungrave, Hitman 2. Guías: Project Zero (2ª parte), TimeSplitters 2



En el próximo número

Tras una dilatada historia dentro del mundo de los videojuegos, *Mortal Kombat* va a hacer por fin su aparición en las consolas de nueva generación. La ocasión merecía un completo lavado de cara a nivel técnico, y eso es lo que nos ofrecerán los chicos de Midway con *Deadly Alliance*. Descubre por qué en nuestro próximo número.

El héroe más canoso de todos los tiempos ha vuelto. Estamos hablando, por supuesto, de Dante que llega dispuesto a reeditar el increíble éxito del primer *Devil May Cry*. Para conseguirlo contará con la ayuda de su inimitable estilo y de Lucía, la protagonista femenina de esta segunda parte que también podremos controlar. Estamos ya repartiendo sablazos a diestro y siniestro para poder ofreceros todos los detalles de *DMC 2* el mes que viene.

En nuestro número 50 estaremos en disposición de presentaros uno de los juegos que pueden dar la campanada durante los primeros meses de 2003. Estamos hablando de *The Mark of Kri*, un proyecto obra de los estudios de San Diego de Sony que aúna un aspecto gráfico muy próximo a las películas de dibujos animados de Disney con unos combates en los que no se escatima la sangre.

Como los más espabilados de nuestros lectores habrán notado, el próximo mes *PlanetStation* llega ya a sus primeros 50 números en el mercado. Para celebrar estas bodas de oro videojueguiles, estamos preparando un reportaje tan tan sorpresa que ni siquiera nosotros sabemos qué acabará saliendo de él. Próximamente, en vuestros mejores quioscos.

A LA VENTA A MEDIADOS DE ENERO

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.



THE GETAWAY
SEC 3
PLANO 5
TOMA 4
SOUND
DATE
PROD. CO.
DIRECTOR

PlayStation 2

The Getaway

No te vamos a contar de qué va esta película. Ni quién es el malo ni quien es el bueno. Nada de trama o argumento. Y mucho menos el final. Sólo que esto va de La Mafia y tú estás metido hasta el cuello. Secuencias, acción y ambientación en Londres, reproducida al milímetro. En The Getaway todo es como si estuvieras dentro de una película. Y ya sabes, las películas no se cuentan.

es.playstation.com

PlayStation 2

TENSION REALISM INTRIGA EL OTRO LADO

www.dondeestacharlie.com

HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA
guía completa pag. 2

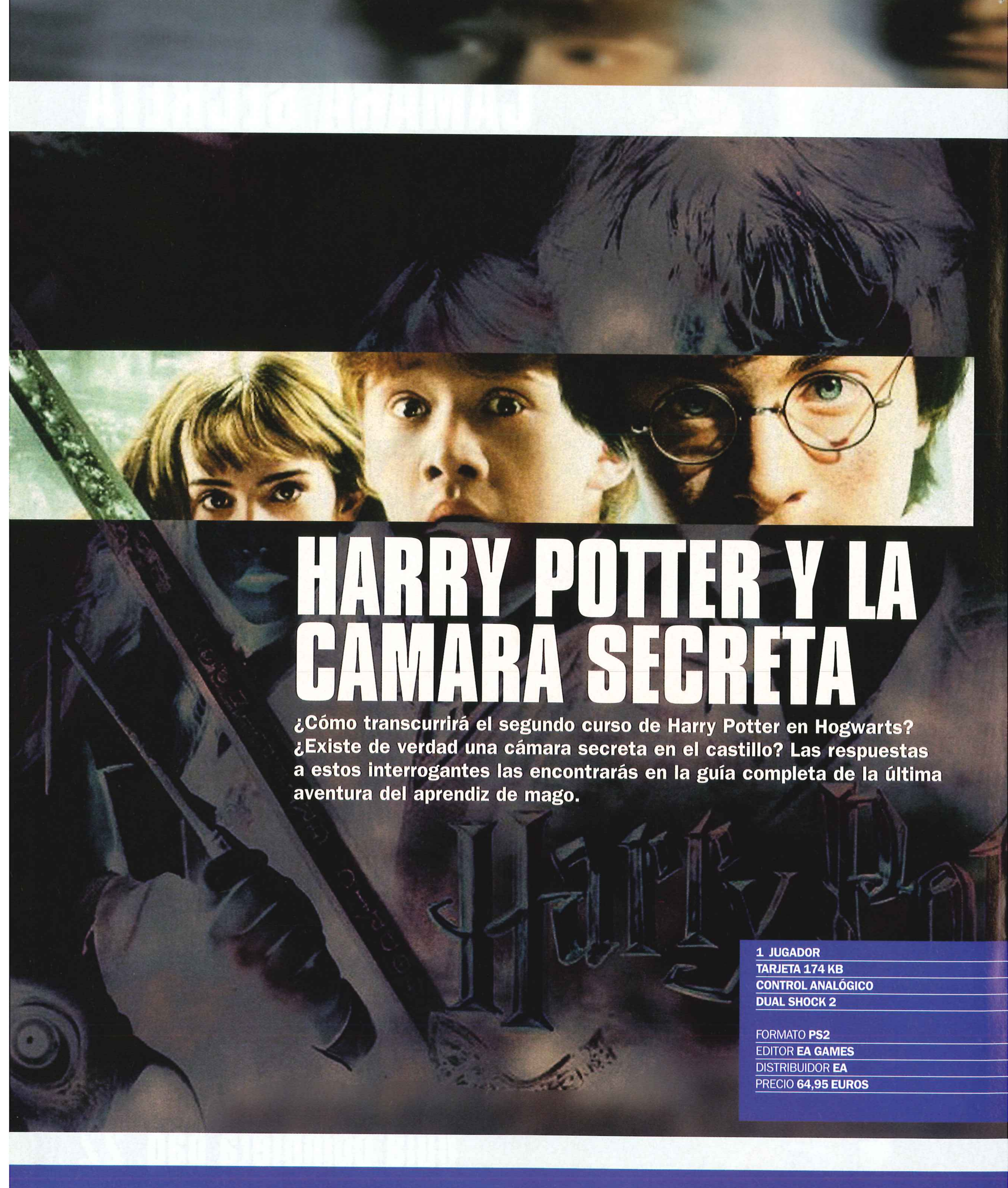
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES
guía completa pag. 14

PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE
Planet Station

suplemento especial



VIRTUA TENNIS 2
guía completa pag. 22



HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA

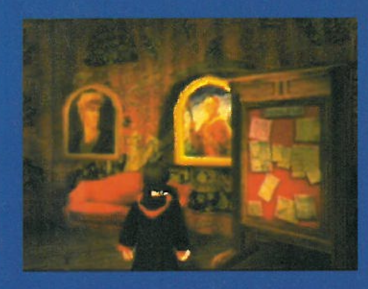
¿Cómo transcurrirá el segundo curso de Harry Potter en Hogwarts? ¿Existe de verdad una cámara secreta en el castillo? Las respuestas a estos interrogantes las encontrarás en la guía completa de la última aventura del aprendiz de mago.

1 JUGADOR
TARJETA 174 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **EA GAMES**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **64,95 EUROS**

PISTAS Y CONSEJOS

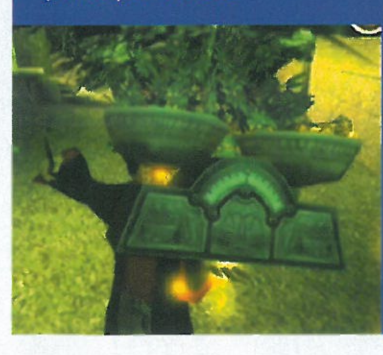
■ Recuerda lanzar el hechizo Flipendo sobre todo objeto sospechoso ya sean armaduras, copas, botes de cristal, arbustos, etc. para conseguir Grageas Bertie Bott de Todos los Sabores, pasteles de caldero y otros ítems interesantes. Otro método alternativo consiste en registrar armarios y estanterías.



■ En el callejón Diagon hay tres concentraciones de barriles. Lánzales el hechizo Flipendo tras obtener el Libro reglamentario de hechizos (Curso 2) para romperlos, ya que en ocasiones te proporcionarán *sickles* de plata.



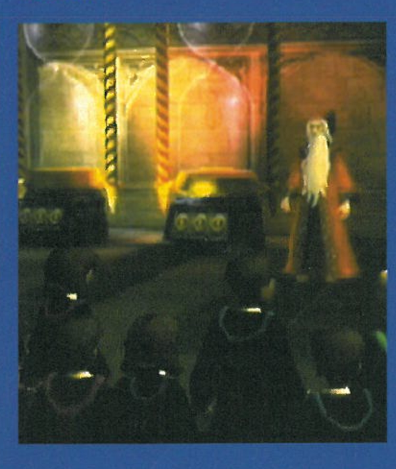
■ Aprende a volar con la escoba, pasa el entrenamiento y gana los partidos de *quidditch* y supera los desafíos que te proponen los profesores en sus clases para obtener una buena cantidad de puntos para tu casa.



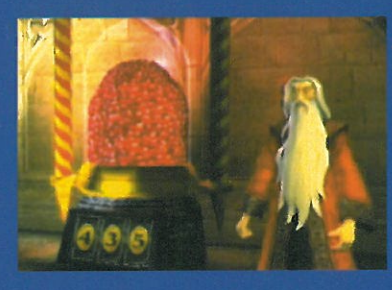
■ Al llegar la noche durante tu estancia en Hogwarts se producirá el recuento de puntos de cada casa. Sólo tienes que preocuparte de Syltherin ya que es la más fuerte y la que consigue más puntos.



■ Existe una manera adicional de conseguir puntos para la casa de Gryffindor. Consiste en consultar el tablón de anuncios de la sala común de esta casa y encontrar el objeto que ha perdido el alumno que ha puesto allí el anuncio. Tras encontrarlo regresa al tablón para devolverle el objeto y a cambio obtendrás 10 puntos para tu casa y un Cromo de Brujas y Magos Famosos.



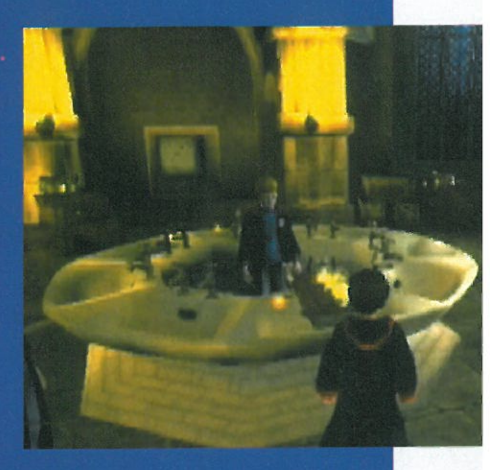
■ En el tablón de anuncios encontrarás pistas sobre la localización de los objetos perdidos aunque la mayoría, como por ejemplo la caja con frascos para pociones, el sapo Trevor o la balanza de precisión, se encuentran en los alrededores de la cabaña de Hagrid y del invernadero. Sin embargo otros objetos como el telescopio o los guantes de piel de dragón son más difíciles de localizar y necesitarás la Nimbus 2000 para llegar a ellos.



■ Por otro lado, encontrarás a otros alumnos en Hogwarts que al hablar con ellos te pedirán que busques objetos perdidos: encuéntralos todos para llevarte una agradable sorpresa.



■ Fred y George sólo venden artículos en su tienda clandestina durante la noche y la moneda de pago son las Grageas Bertie Bott de Todos los Sabores, así que acumula una buena cantidad de ellas antes de hacerles una visita.



■ El castillo de Hogwarts es un entramado de túneles y pasajes secretos. La forma de localizar sus entradas es muy variada ya que en ocasiones debes usar el hechizo Diffindo para cortar tapices, arrastrarte por debajo de estanterías o empujar paneles ocultos. Piensa que dichos pasajes, aparte de proporcionarte rutas opcionales, están llenos de cofres e incluso en uno encontrarás un caldero con poción herbovitalizante.

■ Pasearse de noche por el castillo es una peligrosa aventura: los fantasmas te agredirán si te



acercas, al igual que los libros voladores. Además, algunas zonas están vigiladas por prefectos que restarán puntos a tu casa si consiguen atraparte. Distrae su atención con algún hechizo u objeto para sobrepasarles y piensa que si eres lo suficientemente rápido no podrán alcanzarte aunque te vean.

■ Durante la tercera noche en Hogwarts y tras adquirir el aspecto de Goyle al tomar la poción multijugos deja que te atrapen los prefectos que vigilan el vestíbulo del castillo. Con esta artimaña conseguirás que resten puntos a la casa de... Slytherin.

■ Intenta que tu frasco para pociones esté siempre lleno de poción herbovitalizante. Así cuando pierda toda la energía Harry beberá automáticamente el contenido del frasco y recuperará toda la energía.

■ Coleccionar Cromos de Brujas y Magos Famosos es divertido de por sí, pero además aumentará tu barra de energía cada vez que consigas 10 cromos.

■ Existen múltiples maneras de conseguir cromos: como recompensa por realizar determinadas tareas, al abrir cofres, por intercambio con otros alumnos durante el primer día de Hogwarts o al comprarlos en la tienda de Fred y George. La colección está formada por 101 cromos así que más vale que te apliques si quieres conseguirlos todos.

■ Si obtienes la Nimbus 2000, podrás sobrevolar libremente los terrenos de Hogwarts durante el día. Busca en las torres del castillo a uno de los alumnos quien por una cantidad de Grageas Bertie Bott de Todos los Sabores te permitirá jugar al lanzamiento de gnomos. Si bates el récord te premiará con un Cromo de Brujas y Magos Famosos y cambiará de localización. Encuéntralo de nuevo para seguir jugando.

■ Al superar el desafío Incendio sobrevuela el castillo en busca de concentraciones de antorchas: intenta prender y mantener encendidas todas las antorchas de una misma zona para que aparezca un cofre con un Cromo de Brujas y Magos Famosos en su interior.

■ No todos los cofres se abren por las buenas y en ocasiones tendrás que lanzarles antes hechizos: Skurge sobre los que tienen ectoplasma verde, Incendio sobre los que están cubiertos de telaraña y Alohomora sobre los que están sellados con un icono con forma de llave.









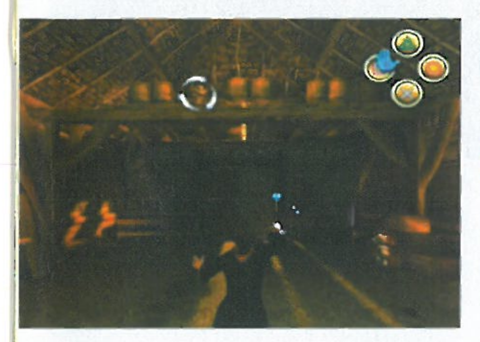


LA MADRIGUERA

TAREA: Reunirme con Ron, Fred y George en el granero

■ En tu primera toma de contacto con Harry lanza hechizos Flipendo sobre el medidor mágico y el jarrón de cristal.

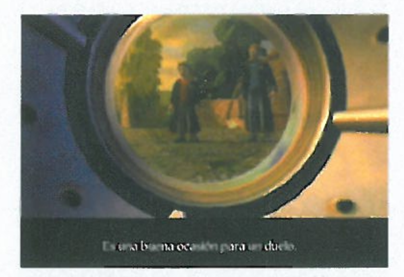
■ Cuando acabes sigue a los hermanos Weasley al interior del granero donde tendrás que alcanzar a los gnomos que se encuentran sobre la viga apuntándoles con **R1** y lanzándoles Flipendo.



TAREA: Derrotar a la lavadora en el corral

■ En el corral tendrás que enfrentarte a una 'temible' lavadora encantada: lánzale Flipendo cuando abra la compuerta y esquiva los proyectiles de detergente.

■ Como recompensa recibirás una **rana de chocolate** que repone la energía.



TAREA: Desgnomizar el jardín

■ Por el jardín corretean unos traviesos gnomos a los que puedes atontar con el hechizo Flipendo.

■ Cógelos pulsando el botón ✖ y acércate al círculo del suelo que no tiene hierba.

■ Mantén apretado el botón ✖ para que Harry de vueltas sobre sí mismo y tome impulso de manera que cuando sueltes el botón lance al gnomo lo más lejos posible.

■ Para que los lanzamientos sean válidos tienes que mandarlos fuera del jardín y si tienes la suerte de superar la marca de Fred o de alcanzar las dos dianas recibirás una recompensa.

■ Cuando hayas expulsado la suficiente cantidad de gnomos podrás dar por finalizado el día.



BORGIN Y BURKES

TAREA: Recuperar el Libro de Hechizos Lumos

■ Como no puedes salir por la puerta principal abre el armario negro para que se active una secuencia de vídeo en la que se ve como Draco Malfoy llega a la tienda acompañado por su padre Lucius quien le entrega un libro de hechizos al señor Borgin.

■ Tienes que acercarte al libro sigilosamente ya que si corres te atacará la mano que se encuentra al lado custodiándolo.

■ Cuando te encuentres al lado del libro pulsa ✖ para aprender el hechizo Lumos y poder asignarlo a uno de los botones del mando.

TAREA: Usar el Hechizo Lumos para encontrar el panel oculto tras el armario

■ Está bastante claro lo que tienes que hacer ahora: entra en el armario y



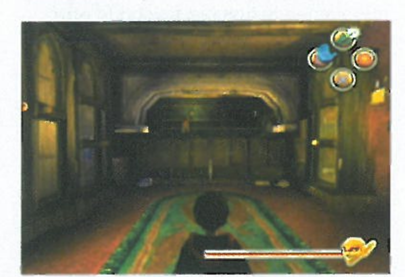
cuando no puedas continuar utiliza el hechizo Lumos para poder ver y abrir el panel oculto en la pared de ladrillos.

TAREA: Salir de Borgin y Burkes

■ Más adelante tendrás que enfrentarte al diablillo que está encaramado sobre unos armarios: lánzale Flipendo para hacer descender su barra de energía mientras esquivas los jarrones que salen de los armarios y los escupitajos verdosos que te tira el diablillo.

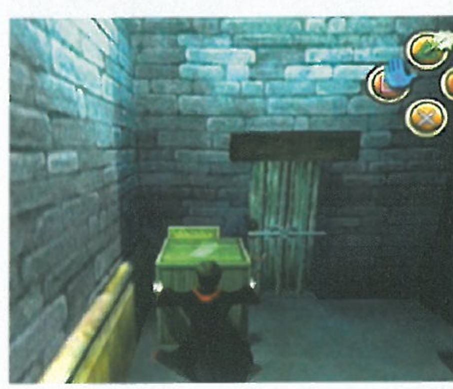
■ Encarámate a los armarios y baja al otro lado donde tienes que atontar a dos diablillos con el hechizo Flipendo para poder meterlos en sus respectivas jaulas y obtener un premio.

■ Súbete a la jaula para poder alcanzar el piso superior donde debes abrir el cofre y hacerte con una **delicia para lechuzas**.





■ Acércate a la zona iluminada y llama a Hedwig, la lechuza de Harry, para entregarle el objeto que acabas de conseguir. Agradecida, hace bajar la escalera de mano por la que puedes trepar para llegar a la buhardilla.



■ Gracias al hechizo Lumos podrás vislumbrar las partes del suelo que cederán si las pisas, así que sortéalas y arrástrate por el hueco del suelo.

■ Abre la puerta para salir al exterior y baja las escaleras. Pasa la pila de cajas pegado a la pared y al llegar a la puerta de salida la encontrarás cerrada.

■ Mueve la caja de la izquierda para poder empujar el interruptor que tapa y de esta manera subir una puerta de barrotes que has pasado de largo, al lado de las escaleras.

■ Regresa hasta allí y empuja otro interruptor para desbloquear la puerta de salida.

CALLEJÓN DIAGON

TAREA: Comprar el Libro reglamentario de hechizos (Curso 2) en Flourish y Blotts

■ Avanza por el callejón para encontrarte a Ginny y a la Sra. Weasley quien te entrega **un *sickle* de plata**.

■ Síguelas hasta la entrada de Flourish y Blotts y en el interior de la tienda habla con el dueño para que te ofrezca el **libro** por un *sickle*.









■ Cómpralo y a partir de este momento podrás lanzar hechizos más potentes e incluso perfectos.

TAREA: Comprar el Frasco para Pociones en la Farmacia Mullpepper

■ De regreso al callejón, Ginny le indica a Harry la localización de los objetos que ha perdido y le anima a que pruebe sus nuevos hechizos con los barriles de enfrente.

■ Hazle caso ya que al destruirlos con el hechizo Flipendo podrás llegar al ***sickle* de plata**.



■ Necesitas más dinero así que ve por la izquierda y verás diez barriles en un rincón, al fondo del callejón. Utiliza Flipendo contra ellos para obtener **10 *sickles***, cantidad más que suficiente para comprar el **frasco para pociones** en una farmacia que has pasado de largo, frente a la tienda de animales.

■ Cuando tengas el frasco en tu poder lo podrás llenar con poción herbovitalizante del caldero del centro de la tienda.



TAREA: Encontrar la Balanza de Ginny en la Tienda de Animales

■ En la tienda de animales destruye los tres barriles con el hechizo Flipendo y abre la puerta de barrotes.

■ El dueño te vetará el paso así que debes accionar el interruptor sin que te vea: rodea las estanterías por la izquierda y aprovecha para empujarlo cuando el tendero se encuentre en el pasillo central.

■ Desbloqueada la puerta, ábrela para entrar en el cuarto y recoge la **balanza** que brilla en la chimenea.

■ Cuando intentes regresar, el dueño de la tienda merodeará la salida así que lanza un hechizo Flipendo hacia un lugar alejado para que te deje vía libre.

TAREA: Encontrar el Celo de Ginny en el Caldero Chorreante

■ El lugar preferido de Hagrid se encuentra en el extremo noreste del callejón. Entra en el pub y destruye los barriles que están al lado de la barra.

■ Al intentar coger el *sickle* de plata se abrirá la trampilla y caerás al sótano donde debes atrapar y encerrar a tres diablillos en las jaulas siguiendo el método habitual: primero atóntalos con el hechizo Flipendo, luego cógelos pulsando ✖ cuando estén atontados y mételos en las jaulas pulsando otra vez ✖.

■ Sortea los barriles que salen sin parar de las dos compuertas y abre la puerta para acceder a otra parte del sótano.

■ Recorre la parte superior pegado a la pared, empuja la caja al suelo y luego arrástrala hasta la pared de enfrente para poder encaramarte.

■ Usa el hechizo Lumos para descubrir



el panel oculto arriba de las escaleras y empújalo para conseguir el **celo de Ginny**.

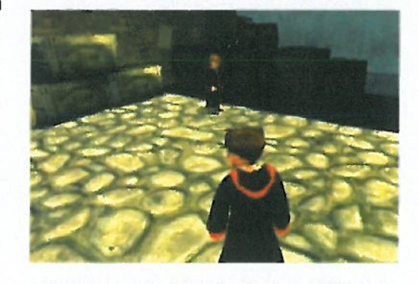
TAREA: Encontrar la Pluma de Ginny en Gambol y Japes

■ La tienda de artículos de bromas mágicas está situada frente a Flourish y Blotts.



■ Como no podía ser de otra manera, dentro están Fred y George. Ignóralos y habla con el vendedor si deseas comprar **10 bombas fétidas** por cuatro *sickles*.

■ En el cuarto de al lado del mostrador hay un medidor mágico sobre el que tienes que lanzar un Flipendo perfecto



para abrir la trampilla de la pared.

■ Pasa por ella y destruye los barriles para poder alcanzar la **pluma de Ginny**.

■ De regreso al callejón la Sra. Weasley te recompensará por haber ayudado a su hija y te propondrá ir a conocer a Gilderoy Lockhart quien firma ejemplares de su último libro en Flourish y Blotts.

■ Entra dentro de la librería y asiste a la secuencia de vídeo al final de la cual Ron propone a Harry utilizar el coche volador de su padre porque han perdido el tren de Hogwrats.

TAREA: Reúnete con Ron a la salida del Caldero Chorreante

■ Esta tarea es muy sencilla y a menos que quieras explorar un poco más el callejón o sus tiendas sólo tienes que hablar con Ron que se encuentra a la derecha, frente al Caldero Chorreante.

EL SAUCE BOXEADOR

TAREA: Encontrar el túnel de salida a ras del suelo, que está bloqueado por enredaderas

■ El coche acaba empotrándose contra el sauce boxeador de las inmediaciones del colegio y Ron es atrapado por el herido árbol.

■ Baja por la rampa esquivando las acometidas de las ramas y al llegar al suelo rodea el tronco evitando las esporas mareantes de las setas llamadas Vanillas de viento y las raíces que surgen de repente.

■ Sube la rampa rocosa esquivando los mismos peligros y andando pegado a la pared cuando sea preciso.

■ Finalmente llegarás al túnel a ras del suelo aunque para poder pasar tendrás que lanzar un hechizo Flipendo a las



enredaderas que lo bloquean.

TAREA: Encontrar el túnel de salida marcado en el mapa

■ Te verás encerrado y rodeado por diablillos que te lanzan una sustancia verde y dañina. Atácales con Flipendo hasta que desaparezcan y si necesitas reponer energía dispara a los arbustos



para conseguir **pasteles de caldero**.
■ Lanza un hechizo Flipendo al gnomo que acarrea una seta sobre unos troncos para que la explosión te deje vía libre.
■ Al avanzar caerá un tronco que te permitirá trepar por él. Acércate a la zona iluminada para poder llamar a Hedwig, quien traerá una nota que ofrece información valiosa sobre los Gytrashes o espíritus de perros gigantes.



■ Baja la rampa cercana para enfrentarte a un par de estos bichos. La manera de derrotarlos es lanzando un hechizo Lumos y enfocando el haz de luz hacia los Gytrashes. Concéntrate primero en uno y luego ve a por el otro, pero sin acercarte demasiado porque son muy peligrosos.
■ Al derrotarlos desaparecerá la niebla y podrás pasar por el túnel tras hacer desaparecer las enredaderas que lo bloquean.
TAREA: Escapar por el túnel de salida que está detrás de la cepa del árbol vital
■ La siguiente zona está plagada de diablillos y de Vanillas de viento así que no pierdas tiempo y sortea ambos tipos de obstáculos para trepar y llegar a otro túnel bloqueado por



enredaderas vulnerables al hechizo Flipendo.
TAREA: Rescatar a Ron
■ Ron está en apuros y debes salvarlo de la ira del sauce así que esquiva tanto los golpes de sus ramas con forma de manos como las ondas expansivas que provocan al impactar

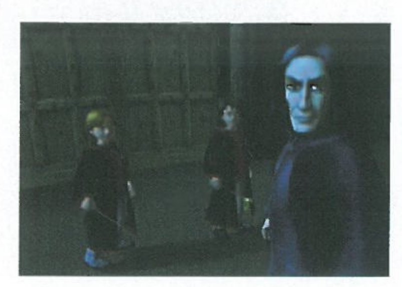


en el suelo.
■ Si pierdes energía Hedwig sobrevolará la zona dejando caer **pasteles de caldero** que te ayudarán a recuperarla.
■ Para derrotar al sauce tienes que disparar un hechizo Flipendo a la zona vulnerable de alguno de sus dos brazos-ramas que descubrirás pulsando **R1**. Acto seguido lanza otro hechizo a su verdadero punto débil, es decir, una especie de ojo que tiene en el tronco.
■ Con Ron a salvo, pasa por la salida para llegar a los alrededores de Hogwarts.



HOGWARTS

TAREA: Ir a la Sala Común de Gryffindor en el séptimo piso
■ El profesor Snape pilla *in fraganti* a los dos amigos criticándole y les ordena que vayan a la sala común de Gryffindor, así que dirígete al interior del castillo.
■ En el vestíbulo sube el primer tramo de escaleras donde te espera tu amigo y abre la puerta de la derecha que lleva hasta la gran escalera.



■ Tras la charla con el fantasma Nick Casi Decapitado deberás subir todas las escaleras que llevan de la planta baja hasta el séptimo piso (Aritmancia y Torre de Gryffindor).
■ Allí arriba Ron no sabe la contraseña pero llega Hermione y se la dice al retrato de la dama gorda quien les deja pasar. Haz tú lo mismo y sube las escaleras.
TAREA: Visitar la tienda de Fred y George

TAREA: Habla con Ron
■ Regresa por donde viniste y sal de la sala de lectura. Cerca está la sala común donde se encuentran Ron y Hermione y al llegar allí podrás dar por finalizado el día.

PRIMER DÍA EN HOGWARTS

TAREA: Clase de vuelo con la señora Hooch en el Campo de Vuelo
■ Harry despierta a solas en el



dormitorio así que baja a la sala común donde Ron está mirando el tablón de anuncios: toca clase de vuelo.
■ Baja hasta el vestíbulo donde Nick Casi Decapitado está triste por su exclusión de un club de caza y sal del castillo siguiendo a Ron o mirando en el mapa hasta llegar al campo de vuelo.
■ Allí, tras unas primeras prácticas para conocer el funcionamiento de la escoba voladora, deberás superar una prueba consistente en volar a través de los anillos mágicos.

■ Dos de los hermanos Weasley han montado una tienda clandestina donde encontrarás cosas interesantes así que ve a echar un vistazo. Entra en la sala de lectura vigilada por Percy y rodea las estanterías sin que te descubra para poder utilizar la contraseña en el retrato de Oraclitus Spheer.
■ Al pasar por el hueco de la pared encontrarás a Fred y George quienes venden artículos a cambio de Grageas Bertie Bott de Todos los Sabores. Echa un vistazo y compra alguno si te interesa.





■ Tras la prueba llega el examen y tendrás que hacer lo mismo pero intentado atravesar la mayor cantidad posible de anillos de manera que consigas una buena nota y puntos para tu casa. Por suerte puedes repetir el examen todas las veces que quieras hablando con la profesora Hooch.
■ Cuando consideres que ya sabes lo suficiente sobre el vuelo con escoba puedes dar por terminado el día



PRIMERA NOCHE EN HOGWARTS

TAREA: Conseguir un ejemplar de *Merodeando con los Monstruos* de la Biblioteca del segundo piso
■ Al llegar la noche Hermione te cuenta que Neville ha quedado atrapado detrás de un tapiz.
■ Primero tienes que bajar al segundo piso y entrar en la sala de lectura que se encuentra vigilada por tres prefectos.



■ Búrlalos para entrar en la biblioteca donde verás, al fondo, el **libro** que buscas. Evitando ser dañado por los fantasmas o los libros voladores léelo con detenimiento ya que te explica cómo eliminar a una especie de hongo llamado Horklump.
TAREA: Conseguir el Libro de Hechizos Diffindo dentro del Invernadero 3 de Herbología.



■ Sal de la biblioteca, cruza con cuidado la sala de lectura y baja las escaleras hasta el vestíbulo, que se encuentra vigilado por tres prefectos.
■ Ya en el exterior dirígete hacia el invernadero sin ser sorprendido por los vigilantes y abre la puerta para entrar en él.
■ Tu objetivo es el edificio central pero no puedes entrar por la puerta porque está cerrada así que busca en uno de los costados un hueco por el que pasar arrastrándote. Pero antes tienes que eliminar a los tres Horklump que lo tapan: lánzales Flipendo para poder apartarlos sin peligro.
■ Una vez dentro vigila con los Horklump y con las raíces que surgen del suelo antes de poder llegar al **libro de hechizos** gracias al cual podrás aprender Diffindo.



TAREA: Rescatar a Neville de detrás del Tapiz.
■ De vuelta al castillo sube las escaleras pero al pasar por el segundo piso se activará una secuencia de vídeo en la que Harry descubre que han petrificado al fantasma Nick Casi Decapitado.
■ La profesora McGonagall le obliga a ir a ver a Dumbledore quien cree en la inocencia de Harry pero sospecha que no le cuenta todo lo que sabe... justo en el momento en el que el chico oye una extraña voz.
■ Sube las escaleras de vuelta a la torre de Gryffindor donde espera Hermione. Lanza un hechizo Diffindo sobre el tapiz para rasgarlo y liberar a Neville quien entregará una recompensa a Harry.

SEGUNDO DÍA EN HOGWARTS

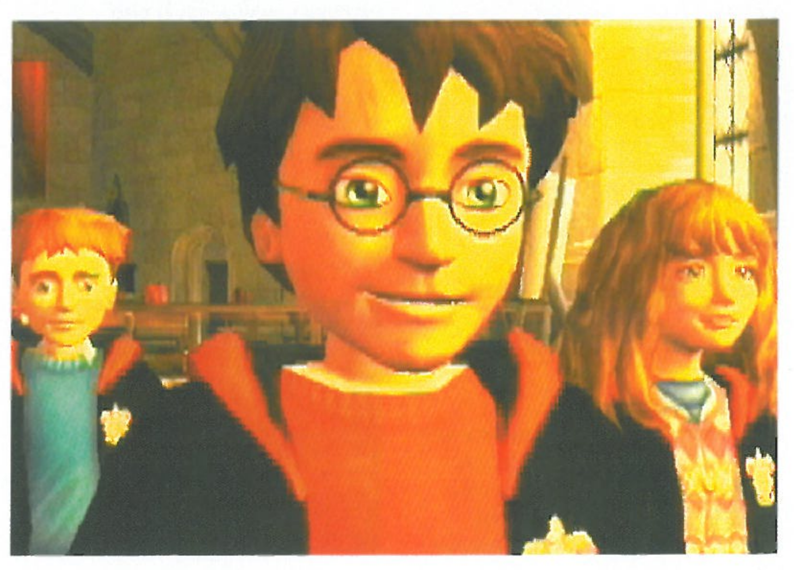
TAREA: Defensa Contra las Artes Oscuras en el tercer piso
■ Hermione te informa en la sala común que la siguiente clase es en el tercer piso así que es allí donde tienes que ir.



TAREA: Recuperar el Libro de Hechizos Expelliarmus
■ El inefable profesor Gilderoy Lockhart encomienda a Harry que supere en solitario el desafío del hechizo Expelliarmus.
■ Una vez dentro de la sala empuja el interruptor para que aparezcan varias esferas flotantes que debes destruir con el hechizo Flipendo. Si ves que a alguna le salen pinchos empieza a correr porque al poco caerá sobre ti haciéndote daño.
■ Ahora puedes encaramarte al bloque donde estaba el interruptor (el de enfrente conduce a un caldero con poción herbovitalizante) para llegar a una puerta que conduce a una enorme sala con cuatro hornos circulares.
■ Empuja el interruptor para hacer que una enorme bola con pinchos quede



colgando sobre uno de los hornos y luego sube la rampa hasta llegar al bloque que bloquea el camino. Mantén presionado **R1** para apuntar a la cuerda de la que pende la bola y luego lanza el hechizo Diffindo para cortarla. La bola caerá en el horno y el bloque desaparecerá dejando al descubierto un interruptor.
■ Ahora que conoces la mecánica del rompecabezas de esta habitación debes hacer caer otras tres bolas en sus respectivos hornos aunque el acceso a los siguientes interruptores presenta una complicación añadida por la que debes atrapar diablillos y encerrarlos en jaulas. Finalmente tendrás acceso a un cofre que contiene una **rana de chocolate** y a una puerta que conduce a la siguiente habitación.
■ Al final de la pasarela central hay una puerta pero para llegar hasta ella tendrás que pasar por enmedio de una trampa: cuatro bolas de pinchos rotan a gran dificultad impidiendo tu paso. Empuja los dos interruptores de la pared trasera para que aparezcan dos diablillos y para ralentizar el giro de los pinchos de manera que puedas llegar hasta la puerta sin excesivos





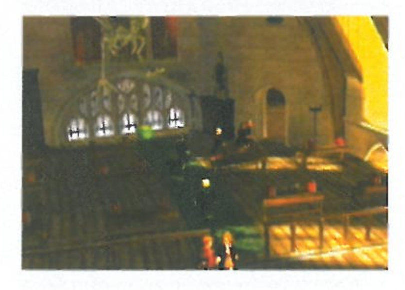
problemas. Aunque eso sí, elimina antes a los diablillos para que no incordien.

■ La siguiente zona está plagada de diablillos que no te molestarán si te encaramas a la pasarela rocosa donde te bloquean el paso unas estatuas que escupen fuego. Dispara un hechizo Flipendo a la primera estatua para que



durante unos instantes tengas vía libre y pásala de largo. Fíjate en las marcas de hollín para saber en qué punto no serás alcanzado ni por el fuego de la anterior estatua ni por el de la siguiente. Repite el proceso hasta alcanzar un cofre con una **rana de chocolate** en su interior y luego llega hasta la siguiente puerta.

■ Corta con un hechizo Diffindo la cuerda que sostiene la bola de pinchos para activar un mecanismo



que deja al descubierto una puerta en la primera sala. Por suerte se ha abierto una trampilla que te llevará allí directamente.

■ Tras la puerta está el **libro de hechizos Expelliarmus** que debes asignar inmediatamente a un botón del mando.

TAREA: Volver a clase

■ La gárgola toma vida y debes enfrentarte a ella: cuando te lance un hechizo devuélveselo en el momento justo gracias a Expelliarmus. Pero no todo el combate es tan fácil ya que cuando le hayas quitado suficiente energía la gárgola contraatacará con el mismo hechizo que le hayas devuelto. Mantén el peloteo tenístico hasta que acabes con ella.

■ De vuelta a la clase de Defensa contra las Artes Oscuras, Lockhart premiará a la casa Gryffindor con 40 puntos. Luego Harry deberá probar el hechizo aprendido en un duelo con uno de los alumnos: Draco Malfoy.

■ El combate es a 5 puntos y si pierdes volverás a repetirlo hasta que finalmente lo ganes. Si quieres ir por la vía rápida espera a que Draco te lance un hechizo Flipendo, devuélveselo gracias a Expelliarmus y en seguida lánzale un Flipendo: tu rival se verá desbordado y perderá un punto. Si prefieres seguir un camino más lento limítate a mantener un intercambio de hechizos Expelliarmus con Draco hasta que cometa algún fallo.

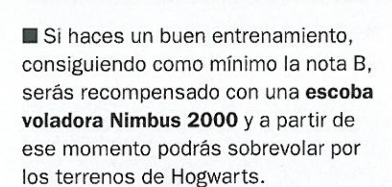


TAREA: Entrenamiento de *quidditch* en el Estadio de *quidditch*

■ La última tarea del día es el entrenamiento de *quidditch* así que sal del castillo y llega al estadio, un edificio situado al lado del lago. Dentro te encontrarás con Wood, el capitán del equipo de *quidditch* al que pertenece Harry.

■ Tras un primer acercamiento a los principios básicos del juego, se disputará un partido de entrenamiento donde debes limitarte a atravesar los anillos mágicos esquivando las bolas rastreadoras y hasta alcanzar la potencia suficiente como para poder utilizar la supervelocidad pulsando ■ . Fíjate en el indicador de la parte inferior de la pantalla ya que cuando el icono de Harry llegue al final de su barra podrá intentar coger la *snitch* pulsando ✖.





■ Si haces un buen entrenamiento, consiguiendo como mínimo la nota B, serás recompensado con una **escoba voladora Nimbus 2000** y a partir de ese momento podrás sobrevolar por los terrenos de Hogwarts.

SEGUNDA NOCHE EN HOGWARTS

TAREA: Conseguir la *Historia de Hogwarts* de la Sección Prohibida de la Biblioteca del segundo piso

■ Tras charlar con Hermione baja hasta el segundo piso teniendo mucho cuidado con los fantasmas que merodean la escalera.

■ Dentro de la sala de lectura burla a



los prefectos y abre la puerta de la derecha que da acceso al anexo de la biblioteca. Está vigilado por más prefectos así que llega con cuidado hasta el retrato, di la contraseña y pasa por el hueco a la sección prohibida donde quedarás encerrado.

■ Sube las escaleras de mano, pasa andando de lado por el saliente sin que te golpeen los libros voladores y sube otro tramo de escaleras. Repite el proceso hasta alcanzar la puerta de arriba del todo.

■ Cruza el pasillo para llegar a una gran sala. Consigue la **delicia para lechuzas** del cofre de la derecha y luego ve a la derecha para llamar a Hedwig. Dale de comer para que a



cambio haga bajar una escalera cercana al cofre.

■ Súbela y ves saltando hasta llegar el **libro *Historia de Hogwarts***, teniendo en cuenta que tendrás que cortar dos cuerdas gracias al hechizo Diffindo.

TAREA: Mostrarle la *Historia de Hogwarts* a Hermione

■ Pasa por la puerta que se ha abierto y enfréntate con el hechizo Flipendo a la estantería que te lanza libros haciéndola recular hasta que caiga al suelo. Desplaza el bloque de piedra de manera que puedas encaramarte a la primera estantería.

■ Debes saltar por encima de las estanterías evitando a los fantasmas y noqueando momentáneamente con

Flipendo a los libros que flotan entre las estanterías: si no haces esto último caerás al suelo cuando intentes saltar. Finalmente llegarás hasta el **libro de hechizos** y aprenderás Skurge, muy útil para hacer desaparecer el ectoplasma.



■ Puedes probar en esta misma sala lo efectivo que es el nuevo hechizo que has aprendido pero tu objetivo es quitar el ectoplasma de la puerta situada junto al cofre de la habitación anterior. Abre la puerta ahora que está limpia de viscosidades para entrar en una sala circular.

■ La puerta del fondo está trabada y para poder pasar por ella debes empujar cuatro interruptores situados dentro de las habitaciones laterales: utiliza el hechizo Skurge para eliminar el ectoplasma que impide el paso al interior de todas ellas. Los interruptores no son difíciles de



localizar pero los fantasmas y libros voladores son un incordio. Además, en una de ellas deberás usar varias veces el hechizo Diffindo para cortar unos tapices.

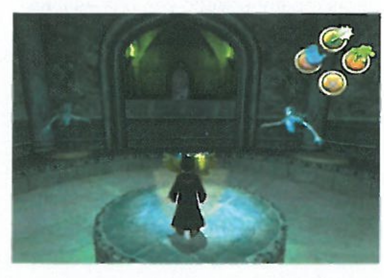
■ Cuando hayas accionado dos de los interruptores deberás enfrentarte a Crabbe, uno de los compinches de Draco, en un duelo a nueve puntos. Expelliarmus y Flipendo son tus mejores armas para vencer. Al accionar los cuatro interruptores el duelo será contra Goyle.

■ Pasa por fin por la puerta destrabada para llegar a otra sala. Tras acabar con la barrera ectoplasmática empuja el bloque hasta dejarlo debajo de una de las dos oberturas de la barandilla superior. Lanza el hechizo Skurge para mover las dos palancas que hay tras las barreras ectoplásmicas destrabando así la puerta de abajo.

■ Abre la puerta y utiliza Lumos para descubrir un panel oculto que conduce a la sala de lectura, muy cerca de la puerta que conduce a las escaleras. Pasa por ella antes de que te pille un prefecto y regresa a la torre de Gryffindor para darle el libro de *Historia de Hogwarts* a Hermione.

TERCER DÍA EN HOGWARTS

TAREA: Clase de Transformaciones en el primer piso



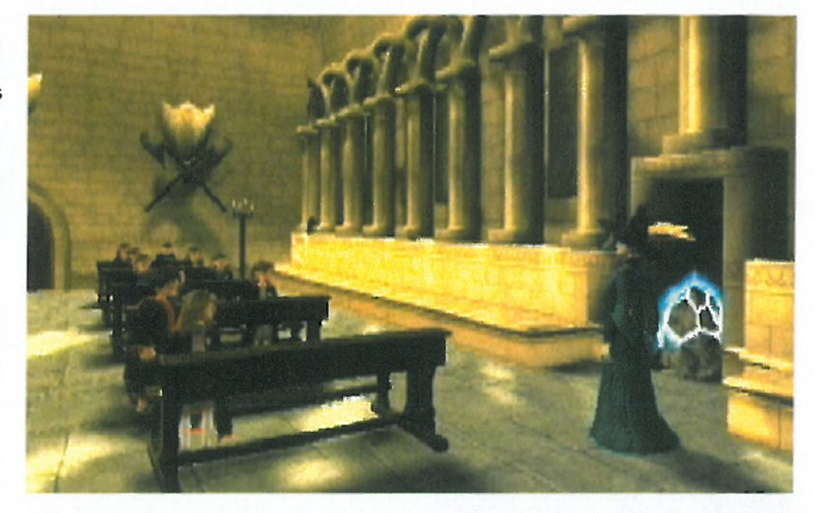
■ La clase de hoy es en la Clase 1B (Transformación) situada en el primer piso así que baja hasta allí.

TAREA: Recuperar el Libro de Hechizos Avifors

■ Tras la demostración de la profesora McGonagall sobre el uso del hechizo que transforma determinados objetos en pájaros le toca a Harry superar el desafío Avifors.

■ En la primera sala del desafío utiliza el hechizo Skurge sobre las barreras de ectoplasma y las palancas. Luego lanza el mismo hechizo sobre la barrera ectoplasmática que hay en el pasillo bajo la gárgola y cruza la puerta.

■ En la sala rectangular a la que llegas debes recurrir otra vez al hechizo Skurge para acceder a la habitación central y una vez dentro usar Lumos para desplazar un bloque de la pared que te permita escalar hasta el techo. Salta sobre los salientes y anda pegado a la pared cuando sea



necesario para llegar a una puerta bloqueada con ectoplasma.

■ Ábrela para llegar a la sala donde se halla el **libro de hechizos Avifors** que debes asignar a uno de los botones del mando.

TAREA: Volver a clase

■ Usa el nuevo hechizo sobre los objetos susceptibles a transformarse en pájaros de manera que las aves se posen sobre los interruptores circulares que hacen descender los bloques escalables.

■ Pasa por el hueco para llegar a un cofre que contiene una **rana de chocolate** y luego baja la rampa para llegar a la sala inicial justo detrás de la gárgola.

■ Utiliza el hechizo Avifors sobre los objetos de los salientes y desplázate



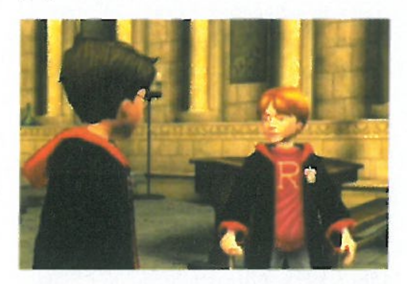
pegado a la pared para alcanzar y empujar dos trozos de puente cercanos a la salida.

■ La gárgola tomará vida y deberás ganarle gracias al hechizo Expelliarmus tal y como hiciste el día anterior con la primera gárgola. El monstruo será reemplazado por un objeto sobre el que puedes lanzar Avifors de manera que tengas vía libre hacia la salida.

■ Como recompensa a tus esfuerzos la profesora McGonagall otorga 40 puntos a la casa Gryffindor.

TAREA: Partido de *quidditch* contra Hufflepuff en el Estadio

■ Ya conoces los fundamentos del *quidditch* así que juega como mejor sepas para intentar ganar al equipo de la casa de Hufflepuff. El partido será más difícil que el de entrenamiento aunque si pierdes podrás volver a jugarlo pulsando ▲.



TERCERA NOCHE EN HOGWARTS

TAREA: Reunirme con Hermione en el Aseo de Chicas del segundo piso

■ Baja hasta el segundo piso y entra en el aseo de chicas donde te espera Hermione junto al fantasma de Myrtle la Llorona. La amiga de Harry ha preparado una poción multijugos con un mechón de Goyle así que cuando





Harry se la toma se transforma en él.

TAREA: Hablar con Draco Malfoy en las Mazmorras

■ Con el aspecto de Goyle baja al vestíbulo y sortea a los prefectos para llegar a las mazmorras que están a la derecha, bajando las escaleras.

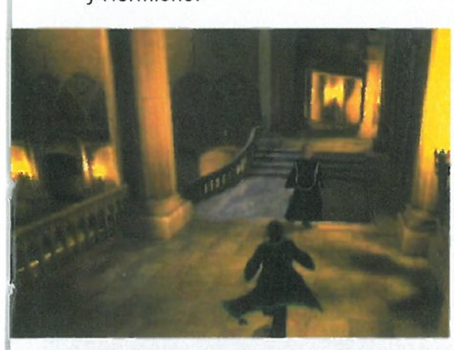
■ Los alumnos de Slytherin confunden a Goyle con Harry y le dejan pasar sin problemas así que abre la puerta del final para encontrarte con Draco.



■ Las sospechas de Hermione son erróneas ya que Draco no es el heredero de Slytherin. La mala suerte se ceba en Harry ya que los efectos de la poción desaparecen tras charlar con su enemigo.

TAREA: Reunirme con Hermione y Ron en el Aseo de chicas del segundo piso

■ Tienes que atravesar las mazmorras de vuelta, pero sin que te pillen los alumnos de Slytherin. Utiliza tus maniobras habituales de distracción, llega al vestíbulo esquivando a los prefectos y sube hasta el segundo piso de vuelta a los lavabos de chicas donde esperan Ron y Hermione.





CUARTO DÍA EN HOGWARTS

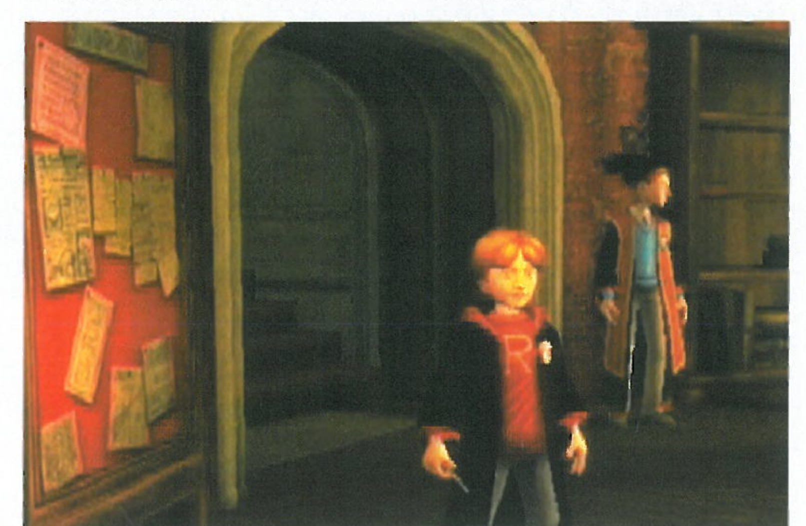
TAREA: Clase de Encantamientos en el segundo piso

■ La siguiente asignatura la imparte el profesor Flitwick en la Clase 2E (Encantamientos) del segundo piso. Allí encomendará a Harry que supere el desafío Incendio.

TAREA: Recuperar el Libro de Hechizos Incendio

■ Tras entrar en la primera sala déjate caer para tener un duelo con una gárgola en el que deberás usar el hechizo Expelliarmus para ganar. Detrás suyo se abrirá una puerta así que pasa por allí y continúa hasta llegar a otra habitación.

■ Déjate caer a la izquierda para luchar contra una gárgola más débil que la



anterior ya que sólo precisas de 3 impactos para vencerle.

■ Cuando la derrotes aparecerá un objeto sobre el que tienes que lanzar el hechizo Avifors para que se transforme en pájaro que se posará sobre un interruptor circular. También se abrirá una verja tras la que hay un par de bichos que lanzan fuego: esquívalos y encarámate para llegar a lo alto de la pared que separa la habitación en dos.

■ Aún no puedes pasar por la puerta de barrotes así que cae al otro lado de la pared para enfrentarte a otra gárgola que se transformará en un objeto susceptible al hechizo Avifors.

■ Cuando el ave se pose sobre el segundo interruptor encarámate para llegar a lo alto de la habitación y pasa



por la puerta a la sala donde está el **libro de hechizos Incendio**.

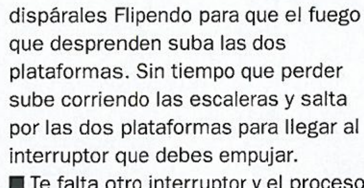
TAREA: Volver a clase

■ Para salir de esta sala tienes que prender las cuatro antorchas con el nuevo hechizo de manera que se mantengan encendidas a la vez. Aprovecha para abandonar la habitación antes de que se cierre la puerta y llega a la primera habitación.

■ A continuación enciende una de las dos hogueras inferiores para que desaparezca la columna de su lado y tener acceso a la sala lateral. Enciende la cabeza apagada de la pared evitando el fuego de los bichos y regresa a la sala principal.

■ Tienes que llegar a uno de los interruptores superiores así que enciende con Incendio las dos estatuas de dragón más cercanas y





dispárales Flipendo para que el fuego que desprenden suba las dos plataformas. Sin tiempo que perder sube corriendo las escaleras y salta por las dos plataformas para llegar al interruptor que debes empujar.

■ Te falta otro interruptor y el proceso para llegar a él es similar al que

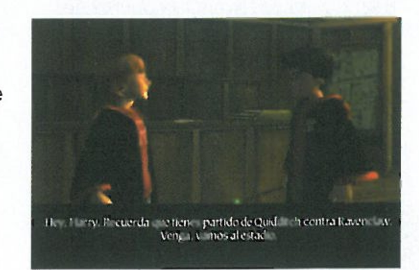


seguiste con el primero. La única diferencia es que ahora debes encender las dos cabezas apagadas de las habitaciones laterales.

■ Cuando lo hayas accionado podrás alcanzar la salida y llegar a clase donde Flitwick recompensará a Gryffindor con 40 puntos.

TAREA: Partido de *quidditch* contra Ravenclaw en el Estadio

■ La última tarea del día es el partido de *quidditch* contra el equipo de la casa de Ravenclaw. Esfuérzate por ganar porque el partido es aún más difícil que contra Hufflepuff. Y ya sabes que si lo pierdes podrás repetirlo pulsando ▲.



CUARTA NOCHE EN HOGWARTS

TAREA: Hablar con Hagrid en su Cabaña

■ Harry ha conseguido el diario encantado de un tal T.S. Ryddle, un antiguo alumno de Hogwarts. El protagonista puede charlar con el





fantasma de Ryddle quien le cuenta los hechos acontecidos 50 años atrás: la mascota de Hagrid fue la responsable de la muerte de una chica.

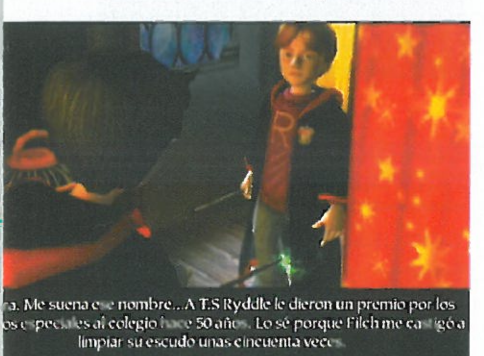
■ Para aclarar lo sucedido debes llevar a Harry hasta la cabaña de Hagrid, bajando por las escaleras hasta el vestíbulo, saliendo al exterior y siguiendo el camino sin que te vean los prefectos.

■ Harry llega justo a tiempo para asistir a una reunión que mantienen el sr. Malfoy, Hagrid y Dumbledore: ¡el futuro de la escuela está en peligro!

TAREA: Seguir el rastro de las arañas

■ Recoge la llave que ha dejado caer Hagrid para poder abrir la puerta de entrada al bosque secreto, justo detrás de la cabaña.

■ El lugar está repleto de peligrosas arañas aunque son vulnerables al hechizo Incendio. Sigue el rastro de las arañas más diminutas y utiliza el



mismo hechizo para destruir las telarañas que bloquean el camino.

■ Finalmente llegarás a un agujero en el suelo bloqueado por una telaraña más grande: destrúyela y déjate caer para llegar a la guarida de la araña madre Aragog.



■ La conversación sirve para exculpar a Harry pero el arácnido no está dispuesto a dejar que el chico se marche por las buenas.

TAREA: Escapar de Aragog

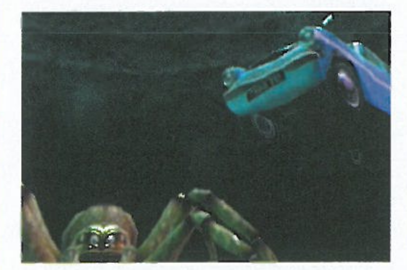
■ De momento no puedes dañar a Aragog así que no hace falta ni que lo intentes. En vez de eso fíjate en el mapa para localizar las cinco marcas correspondientes a los anclajes de la telaraña gigante que sostiene a Aragog.

■ Tu objetivo es eliminar esos cinco puntos de apoyo gracias al hechizo Incendio aunque para ello deberás enfrentarte a diversos peligros como arañas de diverso tamaño y forma de ataque o vanillas de viento con sus esporas mareantes.

■ Tras destruir la telaraña de Aragog, Harry caerá con ella a una cueva circular donde comenzará un combate.

■ La araña madre sólo tiene un punto débil, visible únicamente cuando se apoya sobre sus patas traseras: aprovecha para apuntar con **R1** y lanzarle un hechizo Incendio.

■ Los ataques de Argagog consisten en una embestida acompañada por una onda expansiva que debes evitar alejándote lo máximo posible y en un





veneno que lanza por la boca que también debes eludir.

■ Por suerte, de vez en cuando aparecerán unas bolsas colgando de un hilo: lánzales Flipendo para conseguir **Grageas Bertie Bott de Todos los Sabores** y también pasteles de caldero.

■ Cuando derrotes a Aragog vendrá Ron montado en el coche volador y salvará a Harry.

QUINTO DÍA EN HOGWARTS

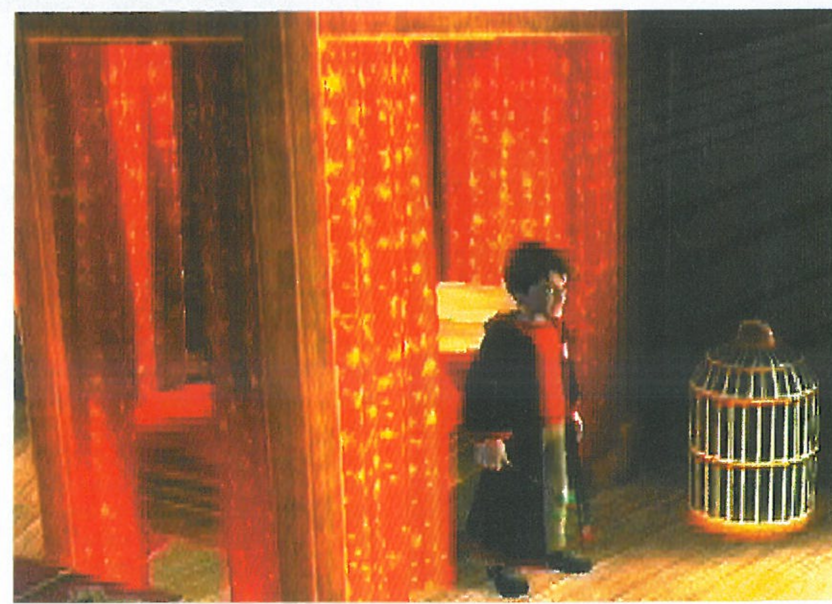
TAREA: Partido de *quidditch* contra Slytherin en el Estadio

■ La única tarea del día es el último partido de *quidditch* de la temporada.





El encuentro es decisivo ya que el ganador se alzará con la Copa así que tómatelo en serio y esfuérzate al máximo para derrotar al equipo de Slytherin. Si por desgracia pierdes, podrás volver a intentarlo pulsando el botón ▲.









QUINTA NOCHE EN HOGWARTS

TAREA: Encontrar la entrada a la Cámara Secreta en el Aseo de chicas del segundo piso

■ Ron le comunica a Harry que su hermana Ginny ha desaparecido mientras que Hermione ha sido convertida en piedra. Parece ser que la clave de lo sucedido está en el aseo de chicas así que baja al segundo piso y charla con Myrtle para descubrir la entrada a la cámara secreta.

TAREA: Rescatar a Ginny

■ Avanza para llegar a la sala circular y descubrir al responsable de las últimas desgracias: el fantasma de Ryddle, también conocido como Lord Voldemort.

■ El villano llama a un basilisco, una enorme serpiente que petrifica a cualquiera que se atreva a mirarla. En ayuda de Harry acude el fénix de Dumbledore quien deja caer una **espada**.

■ Recoge la espada ya que es el único arma que daña al basilisco. Espérate a que el animal levante la cabeza para lanzar veneno, apunta con **R1** al símbolo con forma de rombo y atácale con cualquiera de estos botones: ■, ▲ o ●.

■ De la espada surgirá un rayo durante unos segundo que por sí solo no dañará al basilisco. Mueve el joystick izquierdo para dirigir el rayo al punto débil del animal, es decir, el símbolo con forma de rombo.

■ Tras dañarle la primera vez perderás la espada así que ve a buscarla al lugar donde ha caído, esquivando las rocas que caen del techo. Vuelve a atacar al basilisco de la misma manera hasta que muera.

ÚLTIMO DÍA EN HOGWARTS

■ Ginny está viva gracias a Harry y ambos se reúnen con sus amigos en el vestíbulo. La ceremonia de la entrega de la Copa de la Casa está a punto de celebrarse en el Gran Comedor así que si Gryffindor va en cabeza de la clasificación puedes entrar para llevarte el trofeo.

■ Si por el contrario la casa a la que pertenece Harry no va líder prueba a realizar varias tareas secundarias para conseguir los puntos suficientes.

■ En ambos casos, si entras dentro del Gran Comedor finalizará el juego.











EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

Como Gandalf y los caballeros de Folde Oeste acudimos en tu ayuda en la lucha contra las huestes de Isengard en el abismo de Helm. Consulta nuestra guía de la adaptación que EA ha realizado de las dos primeras películas de El Señor de los Anillos.

1 JUGADOR
TARJETA 80 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **EA GAMES**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **64,95 EUROS**

PRÓLOGO

■ Durante esta batalla controlas obligatoriamente a Isildur quien posee todas las mejoras y combos posibles.
■ Aprovecha estos primeros momentos del juego para practicar los principios del sistema de lucha, como son el bloqueo y los ataques básicos.



■ Tras unos pocos minutos de pelea finalizará la misión con la derrota de Sauron y de su ejército de orcos.



MISIÓN 1 CIMA DE LOS VIENTOS

■ En la Cima de los Vientos tomas el control de Aragorn con el objetivo de proteger a Frodo de las acometidas de los Espectros del Anillo.
■ La única manera de dañar a estos enemigos es con el fuego así que enciende en la hoguera la antorcha que llevas en la mano y golpea con ella a los Nazguls con ataques feroces.







■ Sobre todo vigila el estado de salud del *hobbit* ya que fallarás la misión si muere.
■ Cuando finalice la misión se formará la Comunidad del Anillo en Rivendel.



MISIÓN 2 PUERTAS DE MORIA

■ A partir de esta misión y en las siguientes podrás elegir qué personaje utilizar entre los tres siguientes: Aragorn, Legolas y Gimli.



■ Si eliges a Aragorn te ayudará Gimli, si escoges a Legolas te apoyará también el enano y si optas por Gimli te acompañará Aragorn.
■ El recorrido es muy lineal así que sólo tienes que seguir el único camino posible matando a los orcos que lo obstaculicen.



■ Algunos arqueros están apostados en posiciones elevadas y sólo podrás alcanzarles con flechas (o con hachas arrojadizas si llevas a Gimli).
■ Finalmente tu compañero será noqueado por el Guardián, la bestia que vigila las minas de Moria, y tendrás que hacerle frente tú solo.



■ Para derrotar al Guardián corta primero uno de sus tentáculos para que asome su gran cabeza, su único punto débil, a la que debes impactar con las flechas o hachas arrojadizas de tu personaje.
■ Derrotado el monstruo los integrantes de la Comunidad del Anillo entrarán en las minas.



MISIÓN 3 TUMBA DE BALIN

■ En la tumba de Balin, la Comunidad tendrá que enfrentarse a un numeroso ejército de orcos.
■ Intenta sobrevivir como puedas al caos que se origina ya que por la puerta llegará un incontenible flujo de enemigos aunque, por suerte, el resto de tus compañeros te ayudarán en las tareas de contención.
■ Transcurrido un tiempo aparecerá un impresionante *troll* de las cavernas armado con un enorme garrote.





■ Acércate por detrás al monstruo, golpéale con un ataque feroz y aléjate para que no te dañe con su contraataque.
■ Tras unos cuantos aciertos tu personaje se colocará en una posición elevada desde la que únicamente podrá utilizar proyectiles para dañar al *troll* de las cavernas.

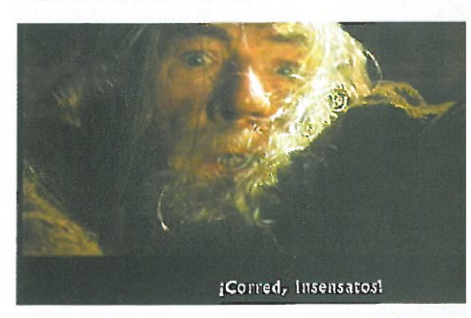


■ Colócate detrás de las columnas de manera que puedas acertar al monstruo sin que él pueda herirte con su cadena.



MISIÓN 4 AMON HEN

■ Esta misión es a contrarreloj ya que la vida del hobbit Frodo está en peligro y disminuye paulatinamente. Además, tendrás que matar a 75 *Uruk-Hai* como segundo objetivo principal.



■ Al principio estarás acompañado por los dos personajes jugables que no hayas elegido, quienes te ayudarán a derrotar a la primera tanda de *Uruk-Hai* que os rodea en la explanada.
■ Cuando te encamines por el sendero tendrás que vértelas tú solo con los enemigos que te salgan al paso.
■ Al llegar a un punto del recorrido tu camino estará bloqueado por llamas: ataca con armas arrojadizas a los tres *Uruk-Hai* equipados con ballestas para que se apague el fuego.
■ Finalmente llegarás a un puente donde volverás a encontrarte con tus compañeros. Mata a los enemigos que faltan para que el contador llegue a cero y continúa para enfrentarte al líder de los *Uruk-Hai*: Lurtz.



■ La primera parte del enfrentamiento es indirecto ya que debes esquivar sus proyectiles y cuando haga una pausa atacarle con flechas o hachas arrojadizas dependiendo del personaje que controles.



■ Cuando Lurtz coja una espada y se acerque para ensartarte con ella utiliza las estatuas de piedra como parapeto. Durante unos instantes el *Uruk-Hai* quedará indefenso y con la espada clavada en la estatua así que aprovecha para dañarle con dos o tres ataques feroces.
■ Repite la estratagema las veces que sean necesarias hasta que lo mates.



MISIÓN 5 BOSQUE DE FANGORN

■ Cuando el camino esté bloqueado por troncos, raíces o ramas utiliza el ataque feroz para despejarlo.
■ La mayor parte de enemigos de esta misión son orcos, quienes no deberían suponer un gran problema a estas alturas.



■ Sin embargo, tendrás que vértelas con un par de *Uruk-Hai* armados con largas espadas que pueden hacerte cachitos en un momento. Para derrotarlos intenta rodearles y colocarte a sus espaldas ya que los ataques frontales son inviables.



■ También deberás enfrentarte a cuatro *trolls* de las cavernas, dos de forma individual y otros dos juntos. Al primero y al segundo podrás derrotarlos de la misma manera: acércate lo suficiente para realizar un ataque feroz y pulsa L2 para dar un salto hacia atrás que te ponga fuera del alcance de sus garrotes. Repite la operación hasta que caigan rendidos a tus pies.
■ Al final de la misión tendrás que vértelas con dos *trolls* de las cavernas a la vez. La estrategia a seguir es la misma aunque te aconsejamos matar primero a uno y luego al otro, en vez de atacarles a los dos a la vez.



MISIÓN 6 LLANURAS DE ROHAN

■ Tu objetivo en esta misión es proteger y salvar la vida de la máxima cantidad de habitantes del poblado que está siendo atacado por los fieros *Uruk-Hai*.
■ Al principio te acompaña Gandalf pero al derrotar a los primeros enemigos te dejará solo.
■ Entra en la casa cuando puedas y destroza los muebles y el barril para apagar el fuego que impide escapar a los aldeanos.



■ En el piso de arriba lucha con los *Uruk-Hai* para favorecer la huida de los habitantes de la casa.
■ Una vez fuera, mata a más semiorcos y dispara una flecha o lanza un hacha al barril para sofocar las llamas que te impiden el paso.
■ Entra en la casa de la que sale el hombre envuelto en llamas y baja al piso de abajo para volver al exterior.



■ Gandalf te ayudará a derrotar a los *Uruk-Hai* pero sólo tú podrás matar con flechas o hachas al que se encuentra en la plataforma elevada.



■ Destroza el carro para llegar junto al mago a otra zona del pueblo donde se libra una batalla entre los semiorcos y los soldados de Rohan.
■ Unos aldeanos han quedado encerrados en una casa en llamas así que ayúdales a escapar antes de que mueran y elimina al resto de *Uruk-Hai* para finalizar la misión.



MISIÓN 7 FOLDE OESTE

■ En esta ocasión contarás con la ayuda de un soldado durante toda la misión, así que puedes dejar que él tome la delantera y atacar a los enemigos desde la distancia.
■ Todo el itinerario está repleto de barriles de pólvora que podrás hacer explotar con flechas o hachas arrojadizas. Procura hacerlo desde una distancia prudencial para que no te afecte la onda expansiva.



■ Por otro lado, en algunos momentos intentarán llegar hasta ti unos *Uruk-Hai kamikazes* que llevan barriles de pólvora atados a la espalda. Dispárales proyectiles y hazlos explotar antes de que se acerquen mucho ya que su intención es parecida... pero contigo al lado.



■ Al final del lago hay dispuestos unos cuantos carros con barriles de pólvora: acierta alguno de ellos para provocar una explosión en cadena y de esta forma acabará la misión.



MISIÓN 8 QUEBRADA DE ROHAN

■ Al principio de la misión te enfrentarás a varios huargos con la ayuda de los dos personajes que no hayas elegido.
■ Tras derrotarlos destruye la barricada para quedar separado de tus compañeros y tener que vértelas tú solo con cuatro huargos más.



■ Finalmente deberás pelear contra el capitán de los huargos quien, a diferencia de los suyos, sólo tiene un punto débil.



■ Cuando te embista pulsa ■ de manera que te tire al suelo para que no te cause daño.
■ Ni se te ocurra acercarte porque el huargo te atrapará un tobillo con sus fauces y te zarandeará mientras el capitán que lo monta te golpea.
■ Sólo cuando el huargo se apoye en sus dos patas traseras podrás aproximarte al animal para dañarle.



MISIÓN 9 ABISMO DE HELM: EL MURO PROFUNDO

■ La batalla en el Abismo de Helm ha comenzado y tu tienes la difícil tarea de contener el asalto de los orcos y *Uruk-Hai* que intentan tomar las murallas.
■ Fíjate en el indicador de la esquina superior derecha de la pantalla que indica con puntos rojos la situación de las escaleras que colocan los enemigos para trepar. Además la barra que cambia de color indica el nivel de invasión: si parpadea entre el rojo y el blanco es un mal síntoma.



■ Básicamente tienes que mantener las murallas limpias de enemigos y para eso debes hacer dos cosas: matar a los enemigos que hayan conseguido treparlas y empujar pulsando el botón ● las escaleras.
■ Por suerte contarás con la ayuda tanto de los personajes jugables que no hayas elegido como de algunos soldados aliados. Pero por desgracia, tras el primer tercio de la misión lloverán flechas de fuego y tras el segundo tercio caerán proyectiles lanzados por catapultas enemigas. Fíjate en la trayectoria y evita encontrarte en el punto de impacto, sobre todo de la munición de las catapultas.



MISIÓN 10 ABISMO DE HELM: BRECHA EN EL MURO

■ En esta ocasión debes proteger a toda costa la puerta de la izquierda. El indicador de la parte superior derecha de la pantalla indica su resistencia y si ésta llega a cero habrás fallado la misión.
■ Un buen aliado en esta misión es tu arma de largo alcance ya que te permitirá eliminar desde lejos tanto a los orcos y *Uruk-Hai* que se aproximen en manada como a los dichosos *Uruk-Hai* kamikazes que llevan atados a sus espaldas barriles con pólvora.



■ Tras un (interminable) rato de encarnizada resistencia llegará un *troll* de las cavernas al que tendrás que despachar de la forma habitual pero con el inconveniente de que no disminuirá el flujo de enemigos.



■ Finalmente, el ejército rival utilizará una catapulta para destruir rápidamente la puerta. Corre hasta el mecanismo de guerra, superando como puedas la barrera defensiva que forman los orcos y *Uruk-Hai*, y golpea las tres partes de la catapulta hasta que la hagas añicos.



MISIÓN 11 ABISMO DE HELM: LA CORTE DE HORNBURG

■ El objetivo principal de esta misión es proteger la enorme puerta junto a uno de tus compañeros de las acometidas constantes de los orcos y *Uruk-Hai*.
■ Si eliges a Aragorn te ayudará Gimli, si escoges a Legolas te apoyará también el enano y si optas por Gimli te acompañará Aragorn.
■ Tras un rato de lucha, el tercero de los personajes jugables se encontrará rodeado por tres *Uruk-Hai* en las murallas así que cruza el patio, sube las escaleras y corre en su ayuda evitando que pierda la vida indicada por el indicador que aparece en la esquina superior derecha de la pantalla.
■ Regresa a defender la puerta hasta que alguien grite "¡Arqueros en la muralla!", momento en el que tienes que correr de vuelta hasta ella y disparar con tu arma de largo alcance a los arqueros que están situados al fondo.



■ Por último tienes que regresar a defender la puerta de la manera más eficaz posible hasta que por fin aparezcan dos *trolls* de las cavernas. Elimínalos y habrás completado la aventura principal.



MISIÓN SECRETA TORRE DE ORTHANC

■ La torre está compuesta por un total de 20 pisos y debes matar a todos los enemigos de cada uno de ellos para poder pasar al siguiente.
■ La única manera de recuperar algo de vitalidad es en el intervalo entre pisos, ya que ninguno de los enemigos dejará caer pociones al morir.



■ Ésta es la relación de enemigos que encontrarás en cada piso:
Piso 1: 5 *Uruk-Hai*
Piso 2: 2 *Uruk-Hai* y 4 orcos
Piso 3: 2 *Uruk-Hai* y 4 orcos
Piso 4: 3 *Uruk-Hai* y 3 orcos
Piso 5: 3 *Uruk-Hai* y 3 orcos
Piso 6: 7 arqueros
Piso 7: 4 arqueros, 2 *Uruk-Hai* y 2 orcos
Piso 8: 4 arqueros y 4 orcos
Piso 9: 4 arqueros y 5 orcos
Piso 10: 2 arqueros y 6 *Uruk-Hai*
Piso 11: 8 arqueros
Piso 12: 2 arqueros, 4 orcos y 2 *Uruk-Hai*
Piso 13: 4 arqueros y 4 *Uruk-Hai*
Piso 14: 2 arqueros, 2 orcos y 4 *Uruk-Hai*
Piso 15: 4 arqueros y 1 troll de las cavernas
Piso 16: 2 arqueros y 2 *Uruk-Hai* de espada larga



Piso 17: 3 arqueros, 2 *Uruk-Hai* y 2 *Uruk-Hai* de espada larga
Piso 18: 3 arqueros, 1 *Uruk-Hai* de espada larga y un troll de las cavernas
Piso 19: 2 arqueros, 2 orcos y 2 *trolls* de las cavernas
Piso 20: 2 arqueros, 2 orcos y 3 *trolls* de las cavernas

EXTRAS Y SECRETOS

ENTREVISTA PETER JACKSON Y BARRIE OSBORNE
Peter Jackson y Barrie Osborne hablan de la película y el juego. Está desbloqueada desde el principio.



ENTREVISTA ELIJAH WOOD
Elijah Wood habla de la interpretación de Frodo en el videojuego de *El Señor de los Anillos*.
Está desbloqueada desde el principio.

ENTREVISTA IAN MCKELLEN
Ian McKellen habla de la interpretación de Gandalf en el videojuego de *El Señor de los Anillos*.
Está desbloqueada desde el principio.

CÓMO SE HIZO EL VIDEOJUEGO
Una mirada entre bastidores de cómo se hizo el videojuego de *El Señor de los Anillos*.
Está desbloqueada desde el principio.



DISEÑO CONCEPTUAL
Arte inspirado en *El Señor de los Anillos* de John Howe y Alan Lee.
Está desbloqueado desde el principio.

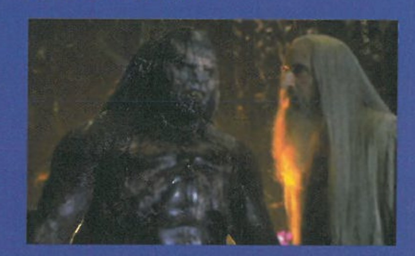
"LA COMUNIDAD DEL ANILLO" FOTOGRAFÍAS DE PRODUCCIÓN
Se desbloquea al superar la misión Tumba de Balin.



ENTREVISTA JOHN RHYS-DAVIES
John Rhys-Davies habla de la interpretación de Gimli en el videojuego de *El Señor de los Anillos*.
Se desbloquea al alcanzar el nivel 5 con Gimli.

MISIÓN SECRETA TORRE DE ORTHANC JUGANDO COMO GIMLI
Se desbloquea al alcanzar el nivel 10 con Gimli.

FOTOGRAFÍAS DE PRODUCCIÓN DE FANGORN Y ORTHANC
Se desbloquean al superar la misión Bosque de Fangorn.



ENTREVISTA ORLANDO BLOOM
Orlando Bloom habla de la interpretación de Legolas en el videojuego de *El Señor de los Anillos*.
Se desbloquea al alcanzar el nivel 5 con Legolas.



MISIÓN SECRETA TORRE DE ORTHANC JUGANDO COMO LEGOLAS
Se desbloquea al alcanzar el nivel 10 con Legolas.

FOTOGRAFÍAS DE PRODUCCIÓN DE ROHAN Y EL ABISMO DE HELM
Se desbloquean al superar la misión Llanuras de Rohan.

ENTREVISTA VIGGO MORTENSEN
Viggo Mortensen habla de la interpretación de Aragorn en el videojuego de El señor de los anillos.
Se desbloquea al alcanzar el nivel 5 con Aragorn.



MISIÓN SECRETA TORRE DE ORTHANC JUGANDO COMO ARAGORN
Se desbloquea al alcanzar el nivel 10 con Aragorn.

MISIÓN SECRETA TORRE DE ORTHANC JUGANDO COMO ISILDUR
Se desbloquea al superar la misión secreta Torre de Orthanc con cualquiera de los personajes.



CÓDIGOS SECRETOS
Códigos secretos para desbloquear las características ocultas del juego de *El Señor de los Anillos*.
Se desbloquea al superar la misión secreta Torre de Orthanc con Isildur.

Para activar los códigos secretos empieza una misión y pausa el juego. Mantén pulsados a la vez **L1+L2+R1+R2** e introduce la secuencia correspondiente.

Siempre devastador: ■ ■ ● ●
Enemigos pequeños: ▲ ▲ ✖ ✖
Todas las mejoras: ▲ ● ▲ ●
Ingolpeable: ▲ ■ ✖ ●
Cámara lenta: ▲ ● ✖ ●
Proyectiles infinitos: ■ ● ✖ ▲

MEJORAS DE LOS PERSONAJES

ARAGORN

NIVEL 1

Nombre	Combo	Puntos	Descripción
Golpe Triple	✖✖✖	0	Una combinación rápida. Eficaz contra enemigos pequeños que no lleven escudos
Hachazo Doble	▲▲	0	Una dañina combinación para atravesar obstáculos o hacer añicos las defensas de los enemigos.
Ataque de Sombra	R2	0	Esta estocada acaba con cualquier rival derribado.
Patada de Combate	●	0	Arroja a los enemigos lejos de ti y te pone fuera de su alcance.
Esquivar Espada	■	0	Bloquea los ataques y los proyectiles enemigos.
Arco Dúnedain	L1+✖	0	Para utilizarlo mantén pulsado **L1**. Dispara con el botón **X** (mantenlo pulsado y aumenta el daño).

NIVEL 2

Nombre	Combo	Puntos	Descripción
Ataque Repentino	✖ ●	3.000	Embiste y arroja al suelo a enemigos desprotegidos.
Ataque Ascendente	✖	8.000	Ataca mientras te levantas, tomando a los enemigos por sorpresa.
Terror Raudo de Isildur	✖✖ ▲	5.000	Combinación muy eficaz para eliminar adversarios desprotegidos.
Asalto de Guerra de Isildur	✖ ● R	25.000	Hiere, derriba y elimina poderosos enemigos con esta combinación de ataque.
Furia Montaraz	▲	2.000	Un ataque devastador. Para utilizarlo mantén pulsado el botón ▲.
Fuerza de los Senescales	——	10.000	Aumenta de forma permanente tu salud.

NIVEL 4

Nombre	Combo	Puntos	Descripción
Maldición Goblin	■ ✖ R2	4.000	Movimiento combinado: Mata al instante a un agresor *goblin.*
Ataque	✖ ●	4.000	Embiste a una gran distancia para arrojar al suelo a enemigos desprotegidos. (Requiere Ataque Repentino)
Ataque Mortal de Isildur	✖ ● ▲	5.000	Hiere, derriba y golpea a tu enemigo con esta combinación de ataque.
Táctica de Isildur	✖ ▲ ✖✖	5.000	Para golpear un enemigo desprotegido, acabar con él y, seguidamente, golpear a otro.
Arco de Rohan	L1+✖	4.000	Se dispara igual que el Arco Dúnedain, las flechas con lengüeta de los Rohirrim causan importantes daños.
Fuerza de Isildur	——	10.000	Aumenta de forma permanente tu salud. (Requiere Fuerza de los Senescales)

NIVEL 6

Nombre	Combo	Puntos	Descripción
Maldición Orca	■ ✖ R2	6.000	Movimiento combinado: Mata al instante a un agresor orco.
Liberación de Isildur	▲ ✖✖ ▲	5.000	Muy eficaz para despachar enemigos desprotegidos lo más rápidamente posible.
Fuerza de Elendil	——	10.000	Aumenta de forma permanente tu salud. (Requiere Fuerza de Isildur)
Rabia Salvaje	▲	4.000	Un ataque más devastador. (Requiere Furia Montaraz)
Maestro Espadero	✖	10.000	Aumenta el daño causado por tu Ataque Rápido.

NIVEL 8

Nombre	Combo	Puntos	Descripción
Maldición de Saruman	■ ✖ R2	8.000	Movimiento combinado: Mata al instante a un *Uruk-Hai* agresor.
Juicio de Isildur	▲▲ ● ▲	5.000	Utilízalo contra un enemigo poderoso para destrozar su escudo, derribarlo y herirlo.
Fuerza de los Argonath	——	10.000	Aumenta de forma permanente tu salud. (Requiere Fuerza de Elendil)
Ira de Númenor	▲	6.000	Este devastador ataque prende fuego a múltiples adversarios (Requiere Rabia Salvaje)
Arco de Gondor	L1+✖	6.000	Las flechas de hierro de Gondor inflingen un daño terrible. (Requiere Arco de Rohan)







LEGOLAS

NIVEL 1

Nombre	Combo	Puntos	Descripción
Golpe Triple	✖✖✖	0	Una rápida combinación. Eficaz contra los enemigos más pequeños y si protección.
Hachazo Doble	▲▲	0	Una dañina combinación para atravesar obstáculos o hacer añicos las defensas de los enemigos.
Ataque de Sombra	R2	0	Esta estocada acaba con cualquier rival derribado.
Patada de Combate	●	0	Arroja a los enemigos lejos de ti y te pone fuera de su alcance.
Esquivar Cuchillo	■	0	Bloquea los ataques y los proyectiles enemigos.
Arco Largo Bosque Negro	L1+✖	0	Para utilizarlo mantén pulsado el botón **L1**. Dispara con el botón **X** (mantenlo pulsado para aumentar el daño)

NIVEL 2

Nombre	Combo	Puntos	Descripción
Ataque Repentino	✖●	3.000	Embiste y arroja al suelo a enemigos desprotegidos.
Terror Raudo de Elrond	✖✖✖	5.000	Combinación muy eficaz para eliminar adversarios desprotegidos.
Ataque Guerra de Elrond	✖● R2	5.000	Hiere, derriba y elimina poderosos enemigos con esta combinación.
Furia Élfica	✖	2.000	Un ataque devastador. Para utilizarlo mantén pulsado el botón ▲.
Fuerza de los Celeborn	——	10.000	Aumenta de forma permanente tu salud.
Arco Largo de Rivendel	L1+✖	4.000	Al igual que el Arco Largo del Bosque Negro, las flechas de madera de freso de Rivendel provocan más daño.

NIVEL 4

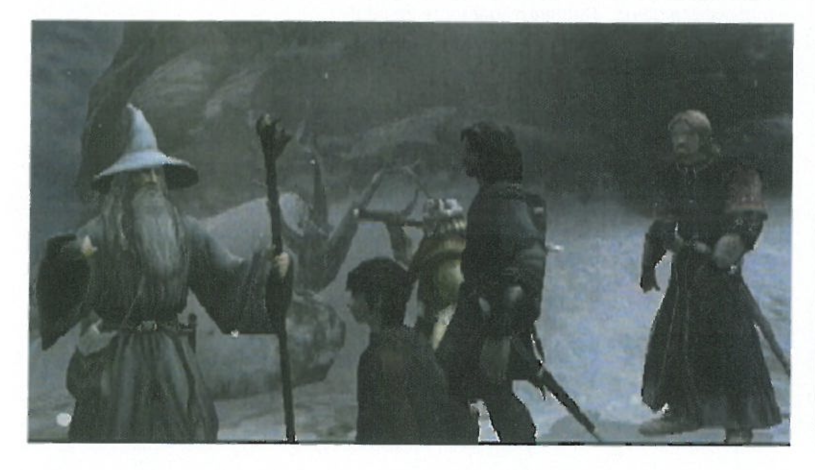
Nombre	Combo	Puntos	Descripción
Maldición Goblin	■✖ R2	4.000	Movimiento combinado: Mata al instante a un agresor *goblin*.
Ataque Ascendente	✖	8.000	Ataca mientras te levantas, tomando a los enemigos por sorpresa.
Ataque	✖●	4.000	Embiste desde una gran distancia para arrojar al suelo a enemigos desprotegidos. (Requiere Ataque Repentino)
Ataque Mortal de Elrond	✖●▲	5.000	Hiere, derriba y golpea a tu enemigo con esta combinación de ataque.
Táctica de Elrond	✖▲✖✖	5.000	Combinación para golpear a un enemigo desprotegido, acabar con él y,seguidamente, golpear a otro.
Arco Largo de Lothlórien	L1+✖	6.000	Las flechas encantadas de Lothlórien causan espantosos daños. (Requiere Arco Largo de Rivendel)

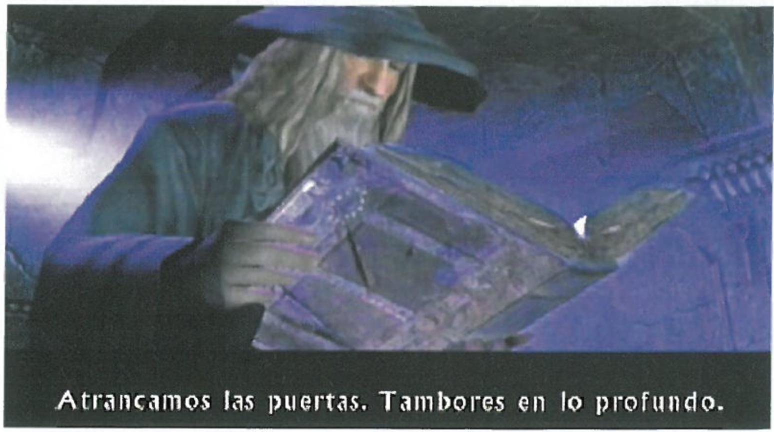
NIVEL 6

Nombre	Combo	Puntos	Descripción
Maldición Orca	■✖ R2	6.000	Movimiento combinado: Mata al instante a un agresor orco.
Liberación de Elrond	▲✖✖▲	5.000	Muy eficaz para despachar enemigos desprotegidos lo más rápidamente posible.
Flechas de Fuego de Dragón	L1+✖	8.000	Estas flechas mágicas prenderán fuego a tus enemigos. (Requiere Arco Largo de Lothlórien)
Fuerza de Galadriel	——	10.000	Aumenta de forma permanente tu salud. (Requiere Fuerza de Celeborn)
Cólera de Gil-galad	▲	4.000	Un ataque más devastador. (Requiere Fuerza Élfica)

NIVEL 8

Nombre	Combo	Puntos	Descripción
Maldición de Saruman	■✖ R2	8.000	Movimiento combinado: Mata al instante a un *Uruk-Hai* agresor.
Juicio de Elrond	▲▲●▲	5.000	Utilízalo contra un enemigo poderoso para destrozar su escudo, derribarlo y herirlo.
Flechas de Mithril	L1+✖	10.000	Estas flechas hieren a todos los enemigos que encuentran en su camino. (Requiere Flechas de Fuego de Dragón)
Maestría con Arco Elfo	L1+✖	10.000	Aumenta el daño de cada flecha que disparas.





GIMLI

NIVEL 1

Nombre	Combo	Puntos	Descripción
Golpe Triple	✖✖✖	0	Una rápida combinación. Eficaz contra los enemigos más pequeños y sin protección.
Hachazo Doble	▲▲	0	Una dañina combinación para atravesar obstáculos o hacer añicos las defensas de los enemigos.
Ataque de Sombra	R2	0	Este golpe de hacha acaba con cualquier rival derribado.
Lanzamiento de Hacha	●	0	Arroja a los enemigos lejos de ti y te pone fuera de su alcance.
Esquivar Hacha	■	0	Bloquea los ataques y los proyectiles enemigos.
Hachas de Erebor	L1+✖	0	Para utilizarlo mantén pulsado el botón **L1**. Dispara con el botón ✖ (mantenlo pulsado para aumentar el daño).

NIVEL 2

Nombre	Combo	Puntos	Descripción
Ataque Repentino	✖●	3.000	Embiste y arroja al suelo a enemigos desprotegidos.
Terror Raudo de Balin	✖✖▲	5.000	Combinación muy eficaz para eliminar adversarios desprotegidos.
Ataque de Guerra de Balin	✖● R2	5.000	Hiere, derriba y elimina poderosos enemigos con esta combinación.
Furia Enana	▲	2.000	Un ataque devastador. Para utilizarlo mantén pulsado el botón ▲.
Poder de Roca	——	10.000	Aumenta de forma permanente tu salud.
Poder de Hierro	——	10.000	Aumenta de forma permanente tu salud. (Requiere Poder de Roca)

NIVEL 4

Nombre	Combo	Puntos	Descripción
Maldición Goblin	■✖ R2	4.000	Movimiento combinado: Mata al instante a un agresor *goblin*.
Ataque	✖●	4.000	Embiste a gran distancia para arrojar al suelo a enemigos desprotegidos. (Requiere Ataque Repentino)
Ataque Ascendente	✖	8.000	Ataca mientras te levantas, tomando a los enemigos por sorpresa.
Ataque Mortal de Balin	✖●▲	5.000	Hiere, derriba y golpea a tu enemigo con esta combinación de ataque.
Táctica de Balin	✖▲✖✖	5.000	Esta combinación golpea un enemigo desprotegido, acaba con él y, seguidamente, golpea a otro.
Runa de Protección	——	10.000	Aumenta de forma permanente tu salud. (Requiere Poder de Hierro)

NIVEL 6

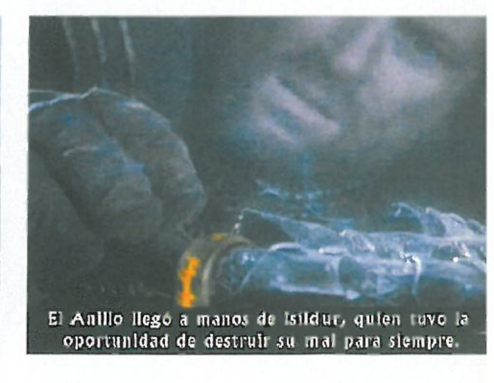
Nombre	Combo	Puntos	Descripción
Maldición Orca	■✖ R2	6.000	Movimiento combinado: Mata al instante a un agresor orco.
Liberación de Balin	▲✖✖▲	5.000	Muy eficaz para despachar enemigos protegidos lo más rápidamente posible.
Poder de Balin	——	10.000	Aumenta de forma permanente tu salud. (Requiere Runa de Protección)
Poder de Gloin	——	10.000	Aumenta de forma permanente tu salud. (Requiere Poder de Balin)
Hachas de Moria	L1+✖	4.000	Arrojadas del mismo modo que las Hachas de Erebor, las afiladísimas hachas de Moria provocan aún más daño.
Cólera de la Montaña	▲	4.000	Un ataque más devastador. Para utilizarlo mantén pulsado el botón ▲.

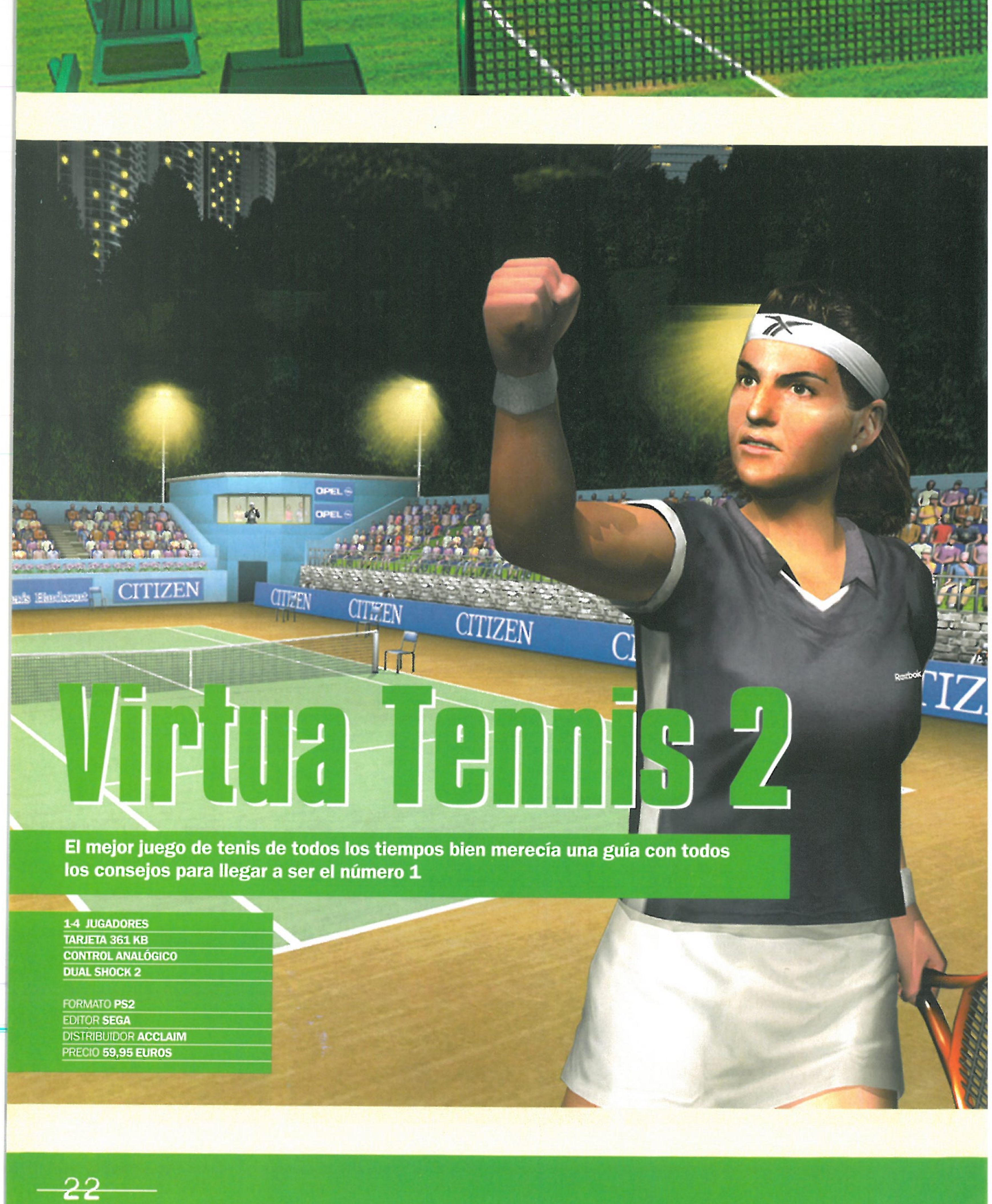
NIVEL 8

Nombre	Combo	Puntos	Descripción
Maldición de Saruman	■✖ R2	8.000	Movimiento combinado: Mata al instante a un agresor *Uruk-Hai*.
Juicio de Balin	▲▲●▲	5.000	Utilízalo contra un enemigo poderoso para destrozar su escudo, derribarlo y herirlo.
Poder de Khazad-dum	——	10.000	Aumenta de forma permanente tu salud. (Requiere Poder de Gloin)
Ira de Moria	▲	6.000	Este ataque devastador envuelve en llamas a múltiples enemigos. (Requiere Cólera de la Montaña)
Hachas Mont. Nubladas	L1+✖	6.000	Estas hachas con filo de *Mithril* provocan un daño terrible. (Requiere Hachas de Moria)
Maestría Reyes en Hacha	▲	10.000	Aumenta el daño de tu Ataque Feroz.






El Anillo llegó a manos de Isildur, quien tuvo la oportunidad de destruir su mal para siempre.



Virtua Tennis 2

El mejor juego de tenis de todos los tiempos bien merecía una guía con todos los consejos para llegar a ser el número 1

1-4 JUGADORES
TARJETA 361 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **SEGA**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
PRECIO **59,95 EUROS**

CONSEJOS GENERALES

GOLPES GANADORES

Para lanzar un golpe potente, de esos que resultan totalmente imparables para el rival, debes asegurarte de llegar a la posición donde golpearás la bola lo antes posible. El secreto es mantener el máximo tiempo posible apretado el botón ✖ para acumular potencia y golpear con fuerza. Los golpes ganadores bien realizados son casi imposibles de devolver.



GOLPES *LIFTADOS*

El botón ● te permite dar un golpe liftado. Se trata de uno de esos golpes en los que el tenista envuelve mucho más la bola, con lo que prácticamente no bota y es difícil que el rival te devuelva un golpe difícil de devolver. Ésta es una buena manera de preparar una subida a la red o de defenderse cuando el tenista rival te está acorralando.

SERVICIO

Sacar partido del saque no depende únicamente de la fuerza del servicio. Vale la pena variar la velocidad e ir cambiando nuestra posición en la línea de saque para dar a la bola un ángulo diferente. También es importante utilizar el botón ● para darle efecto a la bola. Aunque es difícil pillarle el tranquillo, si practicas el saque con efecto llevarás la iniciativa en el punto desde el principio.





DEJADAS

Vitales para cambiar el ritmo de un punto y para atraer al rival a la red, dominar las dejadas es bastante difícil. La clave es tener el tiempo suficiente para preparar el golpe, ya que es necesario presionar el botón ● y la cruceta direccional hacia abajo (cuando estás en la parte de debajo de la pista) para que con un golpe de muñeca dejes la bola muerta junto a la red.



VOLEA

Para subir a la red es necesario dar antes un buen golpe de aproximación que obligue a tu rival a retroceder y a devolver la bola con dificultad. Una vez en la red, lo más importante es tener una buena colocación y decidir en cada momento dónde colocar la volea. Ten en cuenta que si golpeas con el botón ● la volea será más amortiguada y no botará, mientras que si quieres más potencia es mejor que uses el botón ✖.



GLOBOS

Con el botón ■ puedes realizar globos para sorprender a tu rival cuando está pegado a la red. Se trata de un gran golpe que puede sacarte de una situación comprometida si tu contrincante te está atacando, pero será mejor que nunca lo utilices cuando juegues contra la máquina. Es prácticamente imposible sorprender a los tenistas controlados por la computadora.



SMASHES

El golpe ganador por excelencia no tiene demasiados secretos. Colócate justo donde vaya a caer la bola, aprieta el botón ✖ o el ■ y envía la bola a toda pastilla para el lugar donde no esté tu rival (será difícil que devuelva el golpe, pero por si acaso). Un *smash* es un punto seguro si lo haces correctamente, porque la potencia que coge la bola provoca que, aunque tu rival consiga devolverla, no pueda controlarla y acabe mandándola casi siempre fuera.



DOBLES

Los partidos a dobles son más difíciles de lo que parecen. Debes intentar permanecer siempre en tu parte de la pista y no golpear bolas que pertenezcan a tu compañero, ya que si no dejarás grandes huecos sin protección que tus rivales no dudarán en aprovechar. En el caso de que tu pareja esté controlada por la computadora, con los botones **R1** y **L1** podrás cambiar su manera de jugar, y ajustarla a tu estilo.



LOS TENISTAS

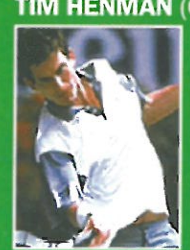
Conocer el tenista que mejor se ajusta a tu manera de jugar es vital si quieres llegar lejos en *Virtua Tennis 2*. Debes tener en cuenta que las diferentes superficies están muy bien recreadas y por ello las características de cada jugador lo hacen indicado para algunas pistas, pero no tanto para otras. Un experto en saque y volea será letal en pistas de hierba, pero lo pasará peor en tierra batida. Por el contrario, las pistas lentas son las más indicadas para aquellos tenistas que se desenvuelven mejor desde el fondo. Sin embargo, hay unos pocos tenistas que responden bien en cualquier tipo de superficie, pero sin llegar a destacar notablemente en ningún aspecto.

PATRICK RAFTER (Australia)



Altura 185 cm.
Peso 86 kg.
Fecha de nacimiento 28-12-1972
Diestro
Es el típico jugador ideal para las pistas rápidas, ya que la combinación de su servicio y su volea es letal. En terrenos más lentos, sin embargo, se convierte en un tenista más mediocre que lo pasa mal con los peloteos largos.

TIM HENMAN (Gran Bretaña)



Altura 185 cm.
Peso 77 kg.
Fecha de nacimiento 8-9-1974
Diestro
Al igual que Rafter basa su juego en el saque y la volea, pero es algo peor que el tenista australiano. A no ser que bases tu estrategia en subir mucho a la red, no es un jugador demasiado recomendable.

CEDRIC PIOLINE (Francia)



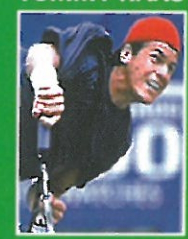
Altura 187 cm.
Peso 79 kg.
Fecha de nacimiento 15-6-1969
Diestro
El francés es un jugador completo, notable en todos los aspectos del juego. Sin embargo, Kafelnikov le supera en casi todo. Es una buena opción si no te gusta el estilo del ruso.

YEVGENY KAFELNIKOV (Rusia)



Altura 190 cm.
Peso 84 kg.
Fecha de nacimiento 18-2-1974
Diestro
Es la auténtica estrella del juego. Se trata de un tenista completo, bueno en todas las superficies y con todas las tácticas. Ideal para los principiantes, los jugadores más expertos son casi imparables con Kafelnikov.

TOMMY HAAS (Alemania)



Altura 187 cm.
Peso 82 kg.
Fecha de nacimiento 3-4-1978
Diestro
Haas tiene el mejor *drive* del juego y un gran servicio. Si practicas un tenis ofensivo es una buena elección, porque es el tenista más indicado para llevar la iniciativa en los puntos. El problema es que defendiéndose tiene algunas carencias.

THOMAS ENQUIST (Suecia)



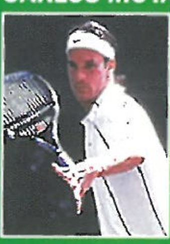
Altura 190 cm.
Peso 87 kg.
Fecha de nacimiento 13-3-1974
Diestro
El revés es sin duda su mejor arma, pero tampoco está nada mal su servicio. Con un buen saque y un par de golpes de revés a los ángulos llevará la iniciativa del punto, pero al resto Enquist lo pasará mal.

MAGNUS NORMAN (Suecia)



Altura 187 cm.
Peso 89 kg.
Fecha de nacimiento 30-5-1976
Diestro
Quizá el peor de todos los tenistas seleccionables. Su punto fuerte es la velocidad, ya que puede llegar a muchas bolas que parecen imposibles. Por desgracia sólo con eso no basta y te costará mucho ganar los partidos.

CARLOS MOYA (España)



Altura 190 cm.
Peso 80 kg.
Fecha de nacimiento 27-8-1976
Diestro
El representante español en *Virtua Tennis 2* cuenta con algunos de los golpes más potentes del juego. Aunque ésta es una gran ventaja, su tremenda lentitud se convierte en un handicap a veces demasiado importante.

LAS TENISTAS

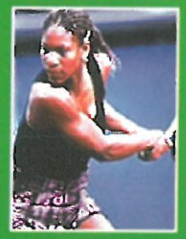
Una de las principales novedades de este *Virtua Tennis 2* con respecto a la primera parte es la inclusión de tenistas entre los personajes seleccionables. Además de la alegría para la vista que esto supone, la participación de las chicas ofrece una oportunidad única de desarrollar otro tipo de tenis. Con ellas no vale únicamente con lanzar golpes potentes desde el fondo de la pista, ya que normalmente no son jugadoras potentes, sino muy técnicas, y para ganar los partidos hay que trabajarse mucho más los puntos. De todos modos, las hermanas Williams son, por sus características, las más indicadas si queremos acabar partidos por la vía rápida.

VENUS WILLIAMS (Estados Unidos)



Altura 185 cm.
Peso 72 kg.
Fecha de nacimiento 17-6-1980
Diestra
Se trata de una tenista completa, que se desenvuelve bien en cualquier superficie y en casi todos los aspectos del juego. Aún así, su compatriota Lindsay Davenport la supera por muy poco sobre todo por su mayor rapidez.

SERENA WILLIAMS (Estados Unidos)



Altura 178 cm.
Peso 66 kg.
Fecha de nacimiento 26-9-1981
Diestra
Serena tiene como punto a favor sus poderosos golpes, que resultan prácticamente letales desde el fondo de la pista. Su lentitud de movimientos convierten a esta jugadora en un arma de doble filo.

LINDSAY DAVENPORT (Estados Unidos)



Altura 189 cm.
Peso 97 kg.
Fecha de nacimiento 8-6-1976
Diestra
La Kafelnikov femenina es siempre una opción a tener en cuenta. Su tenis es completo, se desenvuelve bien desde el fondo de la pista y en la red y sirve de maravilla. Además es muy ágil y llega a bolas que parecen imposibles.

MONICA SELES (Estados Unidos)



Altura 179 cm.
Peso 70 kg.
Fecha de nacimiento 2-12-1973
Zurda
Seles es una gran jugadora que cuenta con la ventaja de ser zurda y de contar con una amplia gama de potentes golpes. Una gran opción si lo que te gusta es jugar desde el fondo de la pista.

MARY PIERCE (Francia)



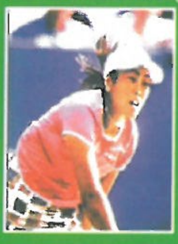
Altura 178 cm.
Peso 68 kg.
Fecha de nacimiento 15-1-1975
Diestra
La tenista francesa cuenta con el mejor *drive* del juego, por lo que si juegas con ella es bastante recomendable que busques este golpe y evites el revés. Si lo consigues contarás con una jugadora notable.

ARANTXA SÁNCHEZ-VICARIO (España)



Altura 169 cm.
Peso 56 kg.
Fecha de nacimiento 18-12-1971
Diestra
Arantxa, recientemente retirada, resulta correcta en todos los aspectos del juego, pero no llega a sobresalir en nada especialmente. Si optas por ella prepárate para puntos largos y trabajados.

AI SUGIYAMA (Japón)



Altura 166 cm.
Peso 55 kg.
Fecha de nacimiento 5-7-1975
Diestra
La tenista japonesa es la novedad de la versión de PlayStation 2 con respecto a la de Dreamcast. Su virtud es la velocidad, por lo que llega prácticamente a todas las bolas y cuesta ganarle los puntos.

ALEXANDRA STEVENSON (Estados Unidos)



Altura 185 cm.
Peso 71 kg.
Fecha de nacimiento 15-12-1980
Diestra
El revés de esta jugadora puede darte la posibilidad de acabar algunos puntos por la vía rápida, ya que es la tenista que mejor ejecuta este golpe. Además tiene otra gran virtud: es veloz y puede llegar a bolas difíciles.

LOS DESAFÍOS DE LA GIRA MUNDIAL

Los desafíos de la Gira Mundial están pensados para que tus jugadores vayan mejorando en los diferentes aspectos del juego. Al ir superando los diferentes retos irás subiendo de nivel en todos los movimientos y, de esta manera, podrás participar con garantías en los torneos que te permiten ganar dinero y subir posiciones en el ránking. Por eso aquí te enseñamos las claves para superar los retos sin problemas. Ten en cuenta que las pruebas empiezan siendo de Nivel 1 y van subiendo hasta llegar al 5.

DANGER FLAGS

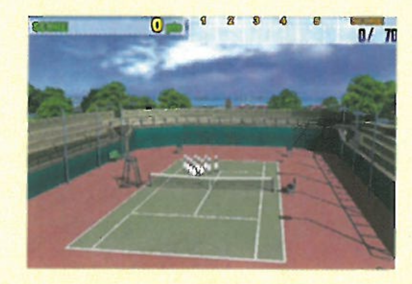
Ésta es una de las pruebas que primero deberías cumplir, ya que tener rapidez de movimientos es vital antes de seguir evolucionando a tu jugador. Lo que tienes que hacer es tocar todas las banderas sin que te alcancen las bolas. Nuestro consejo es que te dirijas primero a la de la derecha, luego a la que tiene justo encima, después a la de su izquierda, para finalmente bajar y acabar tocando la del centro. Con un poco de vista este reto no tendrá secretos para ti.



DISC SHOOTER

Sin duda alguna, esta es la prueba más difícil de todas, incluso en el primer nivel. Debes girar todos los discos, pero si vuelves a golpear a los que ya has girado volverán a ponerse del revés y tendrás que empezar de cero. Una buena táctica es empezar girando la fila que está más al fondo, para luego seguir con la que tienes más cerca y dejar para el final los dos discos de los lados y los seis del centro. Aún así el reto exige una gran precisión al ejecutar los golpes.





PIN CRASHER

Tomando como base el funcionamiento de los partidos de bolos, con este reto debes mejorar tu servicio. Por supuesto, lo ideal es tirar todos los bolos de un solo tiro. Conseguirlo no es fácil, pero para hacerlo ten en cuenta que debes ir variando la velocidad del saque y la colocación de tu jugador. Un truco, para alcanzar bolos que quedan en difícil posición es sacar con el botón ■, ya que así la bola puede hacer grandes parábolas y llegar a lugares complicados.



STOMP MAN

En los primeros niveles esta prueba está tirada, aunque luego se complicará algo. Para pisar todas las latas en el menor tiempo posible, intenta pisar a la vez dos filas de latas tras golpear la bola.



ALIEN FORCE

Esta es una de las pruebas más fáciles de todas las que componen los retos del Circuito Mundial, por lo que es una oportunidad única de mejorar tus golpes del fondo de la pista de forma que puedas afrontar con garantías pruebas más complicadas como Tank Attack. Simplemente cárgate todas las máquinas en el orden que quieras, intentando perder el menor tiempo posible.



PRIZE SNIPER

Otra prueba destinada a mejorar tu servicio, aunque prácticamente la superarás sin querer al principio porque saques a donde saques impactarás a un objeto que te dará puntos. En los niveles superiores deberás afinar más la puntería, intentando acertar a la campana (oirás un inconfundible sonido al tocarla), que te dará 500 puntos de golpe.







TANK ATTACK

Un reto aparentemente fácil, pero que puede complicarse si no has mejorado lo suficiente tus golpes desde el fondo de la pista en otras pruebas. Primero quita de en medio sin perder demasiado tiempo al tanque verde, para luego centrarte en abatir al rojo. Al no parar de moverse no es un blanco fácil, pero es uno de los desafíos que más te ayudará a mejorar.



BULL'S EYE

Clásica entre las clásicas, debes devolver las bolas apuntando al centro del blanco gigante, ya que un impacto allí te proporcionará 500 puntos de golpe. Para conseguir buenas puntuaciones intenta permanecer en el fondo de la pista, porque así tendrás más tiempo para apuntar. Los globos son a veces un gran recurso aquí, pero depende de hacia dónde te lancen la bola.



EXTRAS Y SECRETOS

RAQUETAS OCULTAS

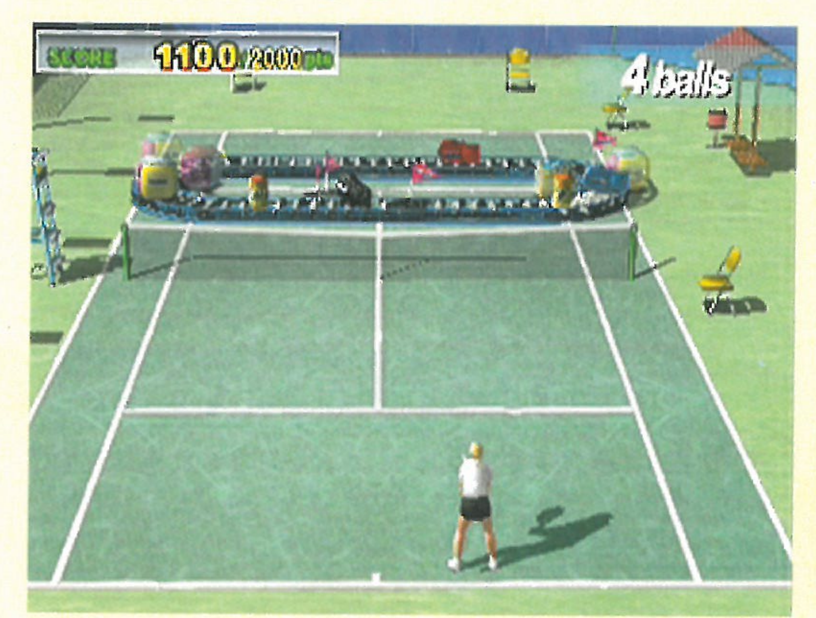
Cada prueba de entrenamiento de la Gira Mundial esconde una raqueta oculta. Aquí te indicamos qué debes hacer para conseguirla, pero ten en cuenta que cada una de las pruebas debe estar en el nivel 4 para poder conseguir la raqueta.

Disc Shooter: Te deben sobrar cuatro bolas al superar la prueba.
Pin Crasher: Complétala con una puntuación de 150 puntos.
Stomp Man: Pisa todas las latas.
Alien Force: Te deben sobrar como mínimo cinco segundos.
Prize Sniper: Completa la prueba con una puntuación de cómo mínimo 10.000 puntos.
Danger Flags: Toca todas las banderas sin que te toca ninguna bola.
Tank Attack: Deben sobrarte como mínimo cinco segundos al superar la prueba.
Bull's Eye: Complétala con como mínimo 12.000 puntos.













SAQUE ALTERNATIVO

Existe una manera diferente de sacar. Para hacerlo sólo debes presionar ✖ + ● + ⬇ (⬆ si sirves desde la parte de arriba de la pista). Con este saque golpeas a la bola por abajo y el servicio es prácticamente una dejada.

CONSEGUIR A KING

La manera más fácil de conseguir a King es completar el modo Tournament sin perder un juego. Al ganar la final King te retará a un partido y, si le ganas, pasarás a poder controlarle.



CONSEGUIR A QUEEN

La manera más fácil de conseguir a Queen es completar el modo Tournament sin perder un juego. Al ganar la final Queen te retará a un partido y, si le ganas, pasarás a poder controlarle.



SUBIR DE NIVEL A KING Y A QUEEN

La primera vez que consigas a King y a Queen observarás que están tan sólo en el nivel 1. Para que suban de nivel y se conviertan en auténticas máquinas de jugar al tenis, debes hacer de nuevo lo que has hecho para desbloquearles como personajes controlables. Cada vez que los ganes subirán un nivel.



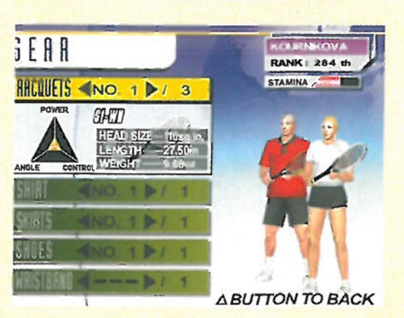
KOURNIKOVA

Uno de los grandes fallos de *Virtua Tennis 2* es la no inclusión de Anna Kournikova entre las tenistas seleccionables. Para paliar tal error, puedes crearte una jugadora igualita a ella al editar a tus jugadores en el Gira Mundial. Aquí tienes los datos que necesitas, tal y como tienes que introducirlos en el juego:

Name: Kournikova
Head: Cara nº 1
Piel blanca
Pelo nº 5
Color del pelo rubio
Body: Altura 5'08''
Peso 123 lbs
Plays: Mano izquierda
Revés doble

Y, de paso, unos cuantos datos adicionales más... que no sirven para el juego pero bueno, el saber no ocupa lugar (y más si está relacionado con Kournikova).

Fecha de nacimiento: 7-7-1981
Lugar de nacimiento: Moscú, Rusia
Residencia: Miami, Estados Unidos



Un fraude contra la sociedad

La persona que piratea nos está defraudando a todos. No sólo por la destrucción de muchos puestos de trabajo, sino por la competencia desleal contra grandes y pequeñas empresas que generan empleo y riqueza, contribuyendo con sus impuestos al bienestar social. El pirata actúa en su único y exclusivo beneficio, sin pagar impuestos y con el único esfuerzo de apretar un botón.

Víctimas de un delito

La piratería afecta a toda la sociedad, y las primeras víctimas son los más débiles. Para la elaboración de un videocassette, DVD o CD, se unifica el esfuerzo de miles de personas. Desde el enorme equipo técnico que interviene en la realización hasta la amplísima cadena de personas que distribuyen el producto.

La pirateria atenta contra la Ley

En España la defraudación de los derechos de autor es un delito de los artículos 270 y 271 y lleva aparejadas penas de multa y hasta de prisión por un período de 4 años, inhabilitación y cierre del establecimiento o industria de los condenados.

Las tarjetas descodificadoras de canales de TV representan una nueva forma de piratería, y su aspecto es idéntico al de un circuito impreso. Además de atentar contra la ley de Propiedad Intelectual, su tenencia y fabricación suponen una estafa informática y una defraudación de las telecomunicaciones contempladas en los artículos 248 y 255 del Código Penal.

La pirateria de hoy crea parados mañana. Y uno puedes ser tú...



Federación para la protección de la propiedad intelectual.

Tel.: 91 522 12 35 - Fax: 91 521 37 42
E-mail: fantipirateria@hotmail.com

